平成10年3月18日発行　第5巻第5号通巻113号

彩京 イラストレーションズ

(Psi)

©1993 1994 1997 PSIKYO

平成10年3月18日発行　第5巻第5号通巻113号

GAMEST MOOK
Vol.113
PSIKYO ILLUSTRATIONS 彩(Psi)

PSIKYO ILLUSTRATIONS 彩(Psi)

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

FOREWORD

「彩京イラストレーションズ」のお買い上げ、まことにありがとうございます。これを機会にイラストレーターのお名前とともに、彩京という会社を覚えていただけると光栄です。

さて、当初は当然のことながら彩京という会社は無名のゲームメーカーですので、お客様にいかにして注目されるゲームを作ることができるかが大きな課題でした。彩京が作ったゲームをより多くのお客様にプレイしていただくためにいろいろな努力がありましたが、その中の一つが、熱烈なファンの多いイラストレーターを起用し、その絵に対する興味をゲームプレイのきっかけにしてもらおうというものでした。

時の経つのは早いもので、彩京の設立からすでに6年目に突入し、世に送り出したゲームタイトルも十を数えます。それらの「顔」とも言うべきイラストの数々が、とうとうここに一冊の本となりました。このすばらしいイラストの数々をどうぞご堪能ください。

(株)彩京　取締役開発部長　中村晋介

TITLE

004 堕落天使　The Fallen Angels

016 バトルクロード

026 ソルディバイド

040 STRIKERS1945 / STRIKERS1945 II

044 戦国ブレード　SENGOKU ACE EPISODE II

070 対戦ホットギミック

082 ゼロガンナー

086 ガンバード

100 戦国エース

106 INTERVIEW 絵ESHI師 中村 博文

110 最強絵師 中村博文先生インタビュー レポートマンガ すんごくえぇす!/小林 真文

ILLUSTRATOR

004 もりおか しんいち

016 寺田 克也

026 寺田 克也

040 高荷 義之

044 司 淳

070 司 淳

082 山崎 正夫

086 中村 博文

100 中村 博文

CONTENTS

西暦2000年２月10日　午前7時13分　震度７　突如襲った大規模な

地震による地殻変動で、その街は大陸から分断された。世紀末には大規模なネットワークによって

管理されたこの街も、災害の被害からは逃れる術を持たなかった。

孤立したこの街を待っていたのは、

荒廃と退廃。そして人々はこの街を、皮肉を込め、

最後の楽園「ＥＤＥＮ」と呼ぶようになった…。

近未来、退廃的なムードのただよう世界観を持つこのゲームは、98年2月現在では、

まだ発売されていない対戦型格闘ゲームである。

今回はイラストワークに、もりおかしんいち氏を起用し、

これまでの彩京ゲームのキャラクターイメージとは一線を画するデザインとなっている。

今のところ、彼らの生い立ちや格闘スタイルは全くの不明だが、すべてが

明らかになる日はそう遠くないはずだ。

退廃した都市で、彼らはどんな物語を繰りなすことになるのだろうか？

堕落天使

Angels who turn against the God.

TM

©1998 PSIKYO

The Fallen Angels

パンフレット用メインイラスト

第四区画の黒い翼

クール

泥棒を始め、あらゆる
仕事をこなすクールは、
街の裏世界で
「第四区画の黒い翼」
と呼ばれる名の通った
一匹狼である。
夢や希望といった
甘い言葉を嫌い、
常に平常心で
冷たい印象を受けるが、
自由を侵されると
異常な反応を示す。

CV　緑川光
身長　178cm
体重　60kg
年齢　24歳
誕生日　10月31日
格闘スタイル　チキン
趣味　なし
好きな食べ物　興味なし
大切なもの　自由
嫌いなもの　信頼

恐れを知らぬ職業軍人

ハリー・ネス

「アメリカ海兵隊第55師団第４小隊」の隊長。
普段はEDENの暴動鎮圧が仕事であるが、一度
重大事件があれば、大統領直属の
特殊部隊となって事件を速やかに解決する。
彼には、妻と娘がいるのだが、あまりの彼の
仕事熱心から、夫婦間に
亀裂が生じ、現在は別居中である。

CV　郷里 大輔
身長　194cm
体重　103kg
年齢　34歳
誕生日　7月4日
格闘スタイル　マーシャルアーツ
趣味　ジャパニメーション
好きな食べ物　Cレーション
大切なもの　愛国心
嫌いなもの　ボルノ

恍惚なるバーテンダー

結蘭(ユイラン)

酒場「風の魚」のバーテン。ユイレンと
は双子でこちらは妹である。オカマである兄をあまり快く
思っておらず、その反発からか、男っぽい
性格になってしまった。
ユイレンと同じく、普段は「風の魚」のバーテン兼
用心棒をつとめている。性格は豪快かつ
大胆だが、たまに女らしい一面を見せる事もある。

CV　大谷 育江
身長　167cm
体重　57kg
年齢　20歳
誕生日　3月3日
格闘スタイル　主に関節技
趣味　散歩
好きな食べ物　カレーライス
大切なもの　自分の体
嫌いなもの　兄(ユイレン)

CV　折笠 愛
身長　170cm
体重　61kg
年齢　20歳
誕生日　3月3日
格闘スタイル　主に打撃技
趣味　料理
好きな食べ物　そうめん
大切なもの　髪
嫌いなもの　わたぼこり

魅惑の歌姫

結蓮(ユイレン)

酒場「風の魚」の歌姫。美しい
容姿と美声で店に来る客たちを
魅了しているが、実は男である。
性格は気さくで、
細細な外見からは想像もつかないが
腕っ節も強く、店の看板娘(?)
でありながら、用心棒の役割も
果たしている。「ユイラン」とは双子の兄弟で、
「ユイレン」はお兄さんである。

CV　関部多一
身長　178cm
体重　112kg
年齢　不明
誕生日　不明
格闘スタイル　パワー
趣味　散歩
好きな食べ物　握り飯
大切なもの　一緒に暮らしている動物たち
嫌いなもの　ゴキブリ

心優しき人造人間

タロウ

いつ、どこで生まれたか、本人には全く記憶がない。
15年前にマシュウじいさんに拾われた彼は、
「タロウ」と名付けられ育てられた。
彼は、生まれながらに異形なその外見ゆえに、人から
忌み嫌われてきたが、真の彼の姿は
すべての生き物を愛する心優しき男である。
実は彼の出生の秘密には
カルロスがからんでいるらしいのだが、
現在はすべて謎である。

空手バカ!!

鬼瓦寅男
(おにがわらとらお)

空手に生き空手に死す！
まさに空手バカである。
当然、空手が
地上最強と信じ日夜自分
を鍛える事を怠らない。
しかし、現在では
彼の生きがいはそれだけであり、
ゆえに浮浪者まがいの
生活を続けている。
元、軍の武術顧問であり、
ハリーに武術を
教えたのも彼である。

CV　秋元 洋介
身長　185cm
体重　106kg
年齢　47歳
誕生日　5月27日
格闘スタイル　空手
趣味　山篭り
好きな食べ物　焼き魚
大切なもの　必死の心
嫌いなもの　最近の若造

暗黒街の臥龍

ルチオ・ロッシ

わずか16歳にして、「暗黒街の臥龍」と呼ばれる凄腕の殺し屋である。
幼少の頃、暗黒街を取り仕切るワン・タイゼンに拾われ、殺し屋になるための技術を徹底的に
叩き込まれて育った。しかし、ロッシは14歳の時に
ワン・タイゼンの元から逃げだし、2年後
の現在ではフリーの殺し屋となっている。その事もあり、ワン・タイゼンには
常にしつこく命を付け狙われている。

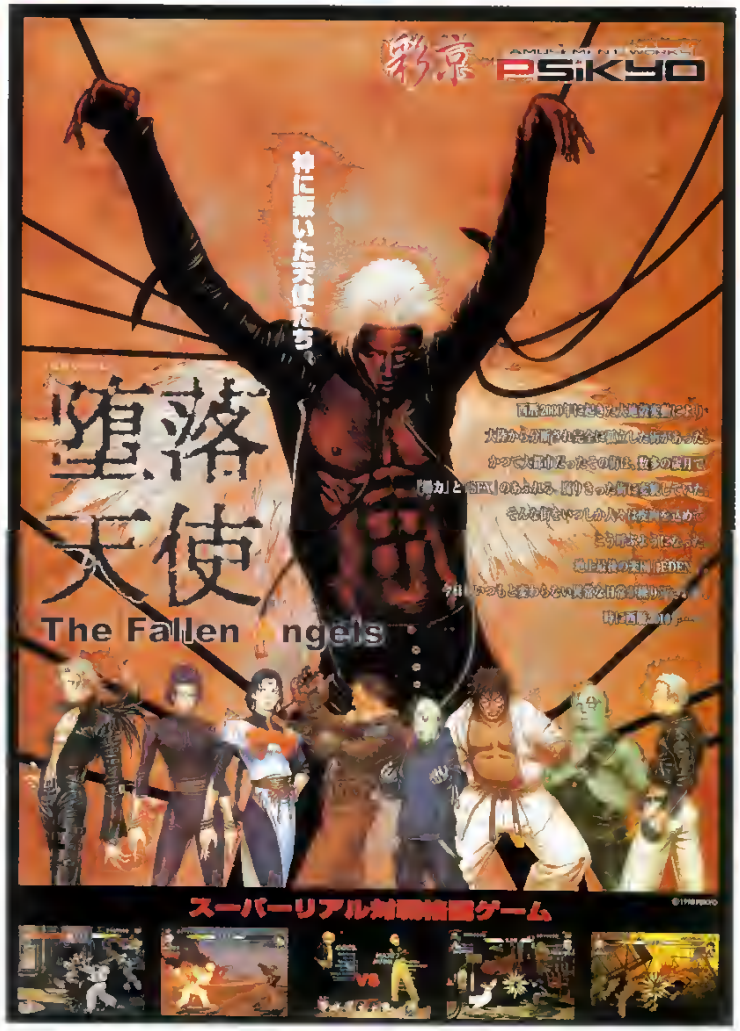
CV　堀川仁
身長　164cm
体重　49kg
年齢　16歳
誕生日　4月27日
格闘スタイル　暗殺術
趣味　なし
好きな食べもの　なし
大切なもの　なし
嫌いなもの　ワン・タイゼン

8番目の狂犬

壬生灰児(みぶはいじ)

かつて、カルロスが
人間を兵器化する
実験の一環として
作った「ケースクラス」。
彼は、そのケースクラス
8番目の子供であった。
しかし、その実験は
子供たちが、
お互いを殺し合うという
最悪の結果を迎え
閉鎖されるに至った。
ただ1人その惨劇から
生き残った「灰児」は、
カルロスの元から
逃げ出し、夜の街に
消えた。それから
数年経った現在、
灰児は売春宿の用心棒をして
暮らしていた。
ケースクラス時代の自分の
番号であった「No.8」と
呼ばれると
見境なく切れる。

CV　関智一
身長　179cm
体重　74kg
年齢　20代
誕生日　12月11日
格闘スタイル　痛みを感じないが
ゆえの無謀なファイトスタイル
趣味　なし
好きな食べ物　なし
大切なもの　なし
嫌いなもの　なし



パンフレット

もりおか しんいち COMMENT

彩京、
真冬の京都は悲しい想い出でいっぱいです。
お元気ですか？　またいつかお会いできればいいですね。

堕落天使
「ザ・キング・オブ・ファイターズ '95」以来、3年振りに格闘アーケードに携わってみました。
とはいっても販促イラストのみのご協力という形ですが。
前回の失敗や経験を踏まえつつ、今回はキャラクターの内面をイラストだけで表現できればと願いました。今リスペクトしている、岩澤さんの
エッセンスが入ってるかもしれませんね。
個人的になりますが、メインイラストには、いろんな思想を詰め込んでいてそれが
皆さんに伝わればいいな、と思います。

なにはともあれ僕ももう26歳、これから20代後半のデザインなり
イラストのスタンスを模索していきたいと思います。

最後になりますが彩京イラストレーションズ発刊、本当におめでとうございます。
ちょっぴり意味不明で偽善者チックなコメントではありますが、何卒ご了承くださいませ。
それでは、さよなら。

19980128　もりおか しんいち

P.S最近ホットミルクココアが美味しいです。

Blow once, die certain!!

BATTLE K-ROAD
バトルクロード

TM

©1994 PSIKYO

94年に発売された、同社初の対戦型格闘ゲーム。プレイヤーは14人の格闘選手の中から

１人を選択し、世界最強の格闘技を決定する「Ｋ－ＲＯＡＤ」に参戦する。

このゲームのウリは、主人公が実在の格闘技を使いこなす点。格闘技ファンなら誰でも知っている

流派・技が次々と登場し、プレイヤーを楽しませてくれる。

また、各格闘技ごとに２人のキャラクターが登場するが、

彼らは技やスタイルが微妙に違うので、自分の

好みに合ったほうを選択することができる。

操作方法は、レバーと６ボタンというオーソドックスなものだが、必殺技に

複雑なコマンドを必要としないのも特長である。

必殺技は基本的に、強ボタンを押し続けて離すことによって

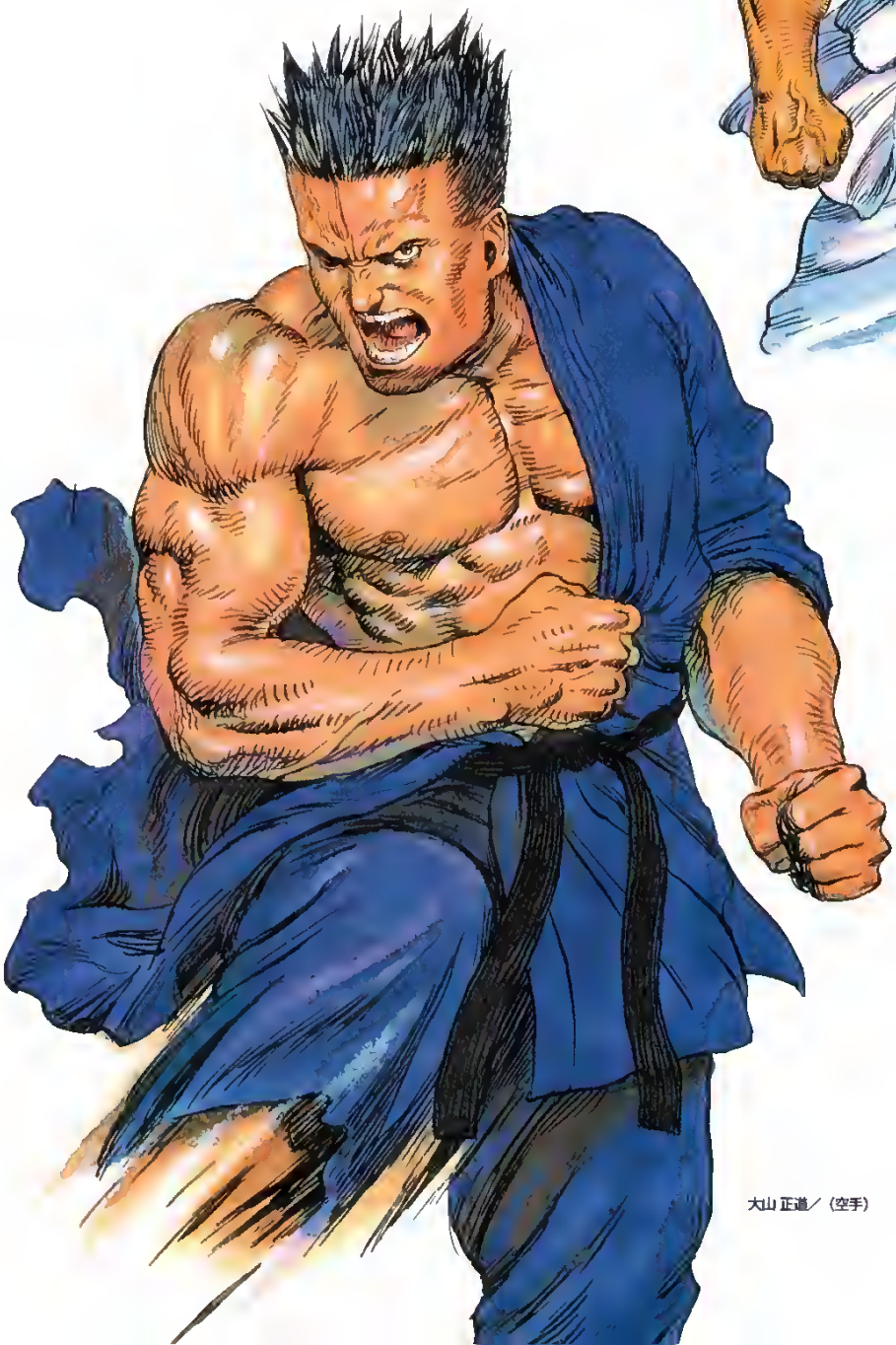
発動するので、格闘ゲームのレバー操作が苦手な人でもすんなり入っていける。

世に出るのが早すぎたために、カルトな

名作になってしまったが、世が世ならブームを巻き起こしたであろうゲームである。

パンフレット用メインイラスト／山崎 正夫

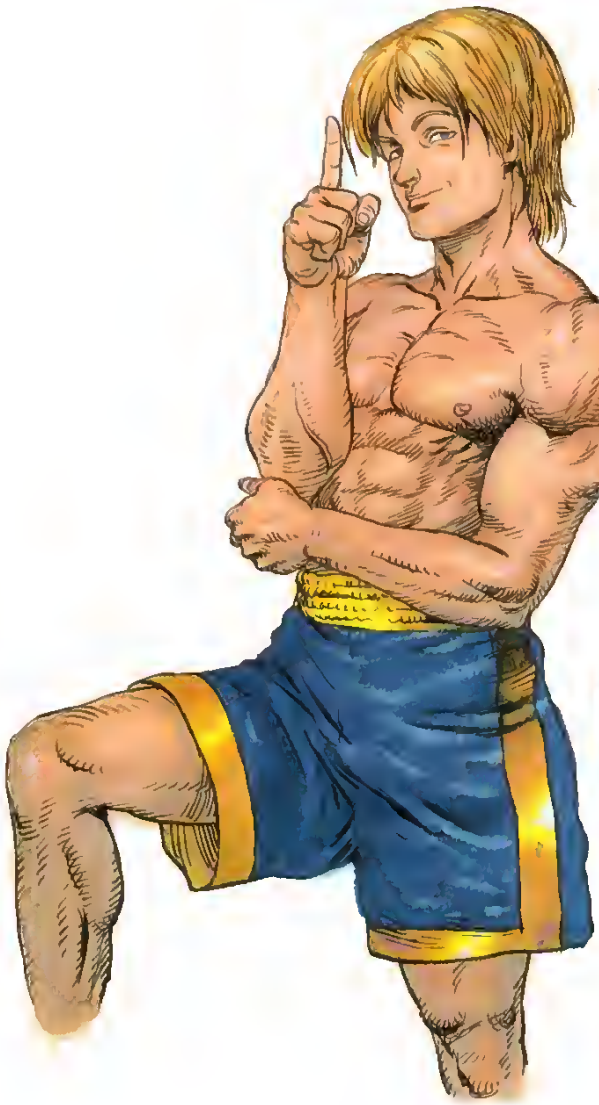
アンソニー ホーク／（空手）



大山 正道／（空手）

サイボーグ T-8P型／（総合格闘）

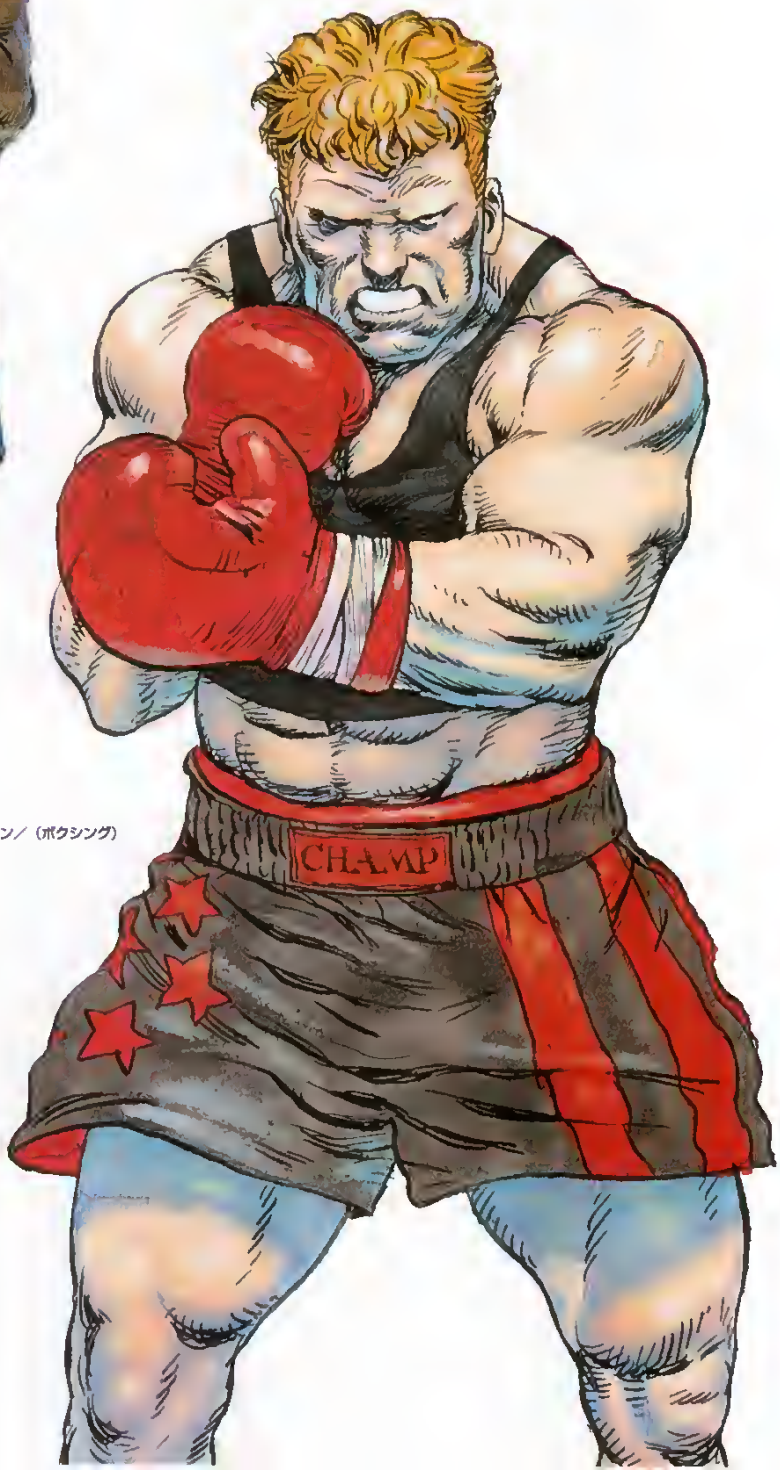
サイボーグ D-9F型／（総合格闘）



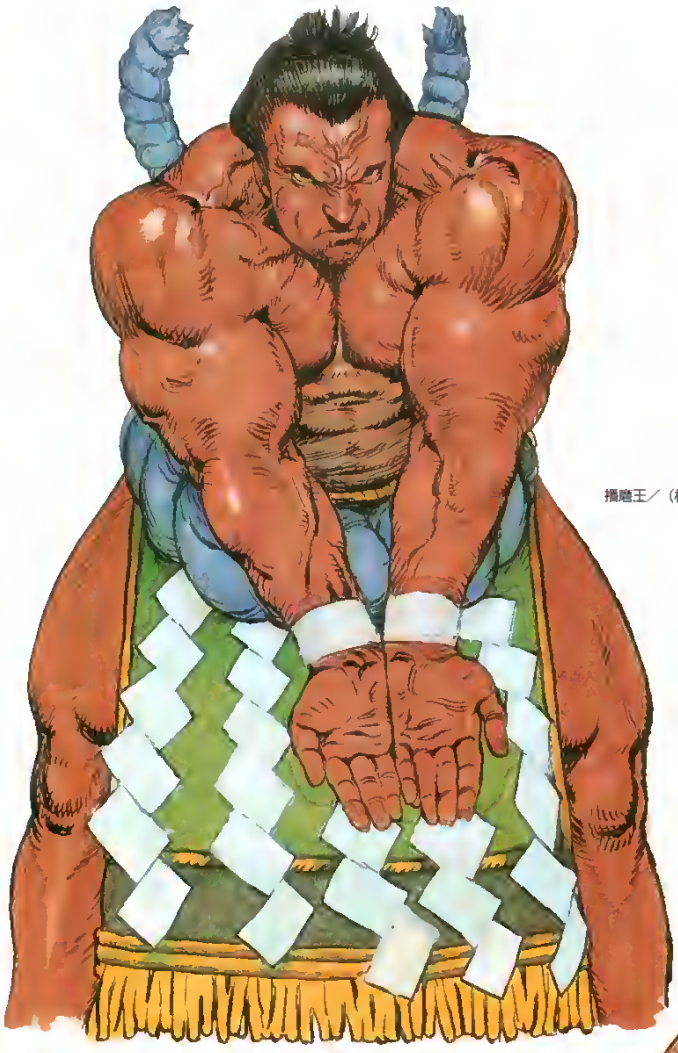
ジョン アンダーソン／（ムエタイ）

前川 真作／（ムエタイ）

ジェフ ハワード／（ボクシング）



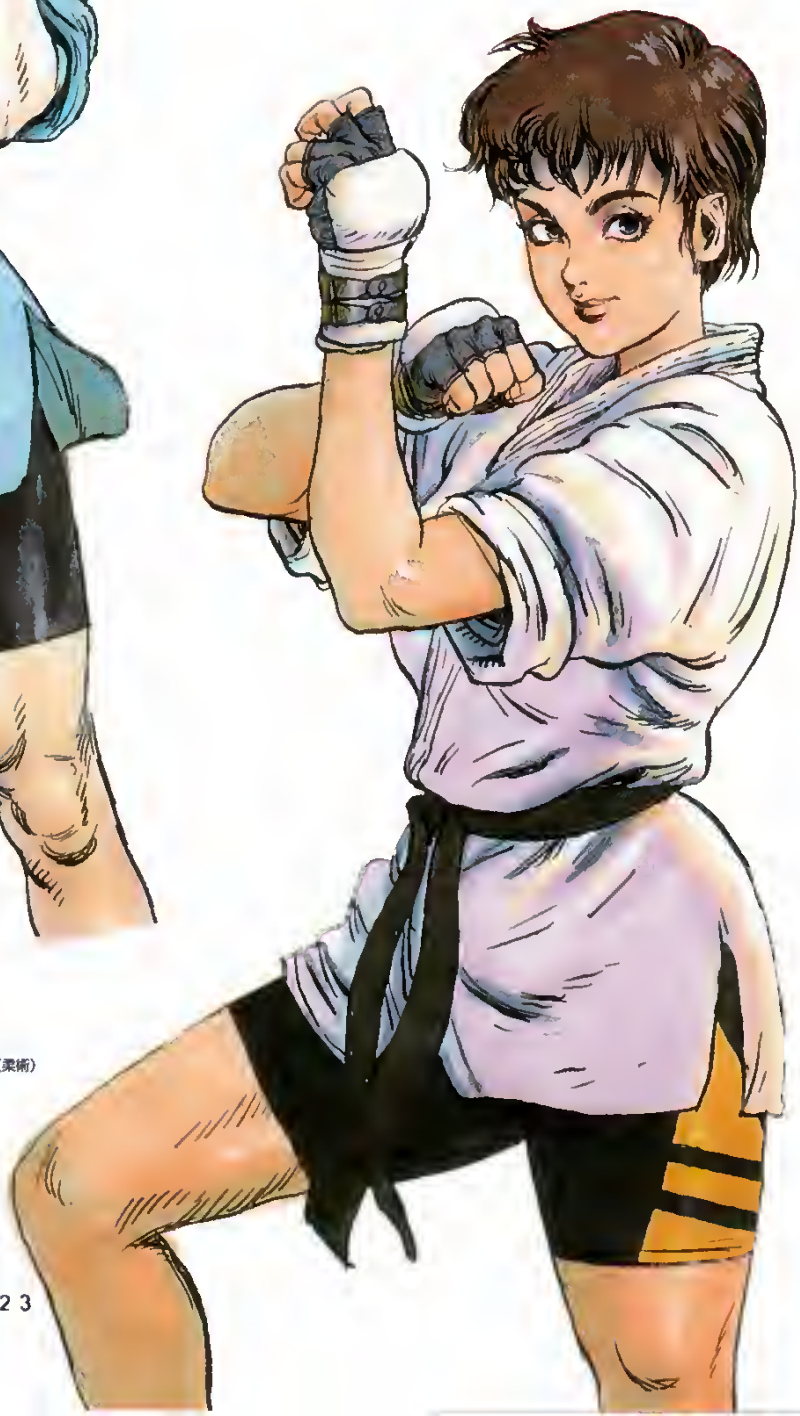
リック シンプソン／（ボクシング）



播磨王／（相撲）

谷町 光司／（相撲）

ティサ ウィリング／（柔術）



藤原 ゆうき／（柔術）

ダン隊員／（コマンドサンボ）

ウルフ教官／（コマンドサンボ）

一撃必殺!!
BATTLE K-ROAD
バトルクロード
TM
空手、ムエタイ、ボクシング、コマンドサンボ・・・
各武術の達人たちが繰り広げる夢の異種格闘技トーナメント、勃発!!
そして最後に待ち受ける格闘王としての試練。
地上最強を目指し、いま闘いのゴングが鳴る。
2人用乱入対戦可能
彩京
PSIKYO
© 1994 PSIKYO

パンフレット

K.O.

Let us go to the land of sword and sorcery.

SOL DIVIDE
ソルディバイド

™

©1997 PSIKYO

西洋風ファンタジーシューティングとして
97年に発売されたこのゲームは、それまでどちらかというと
コミカルタッチの世界観を持つ同社のイメージを
払拭するシリアスな作品となった。魔剣ソルディバイドを操る魔王イフターと、彼の野望に立ち向かう
3人の勇者との戦いを描いたこの作品は、
シューティングゲームでありながら、従来のものとは一線を画するゲームとなっている。
その特異性は、プレイヤーの攻撃手段として、ショットよりも
強力な「斬り」による攻撃方法を持つことに象徴されており、スリリングな
密着戦が必要とされるようになった。
また、敵を倒すと出現する魔法書を得ることによって
使用できる魔法や、さまざまな種類のアイテムもあり、
どれもファンタジックな
世界観を引き立てるのに一役買っていた。
操作の難しさにやや難があるものの、独特のアイデアが光る秀逸ゲームである。

パンフレット用メインイラスト

ヴォーグ／暗黒騎士

カシュオン／有翼戦士

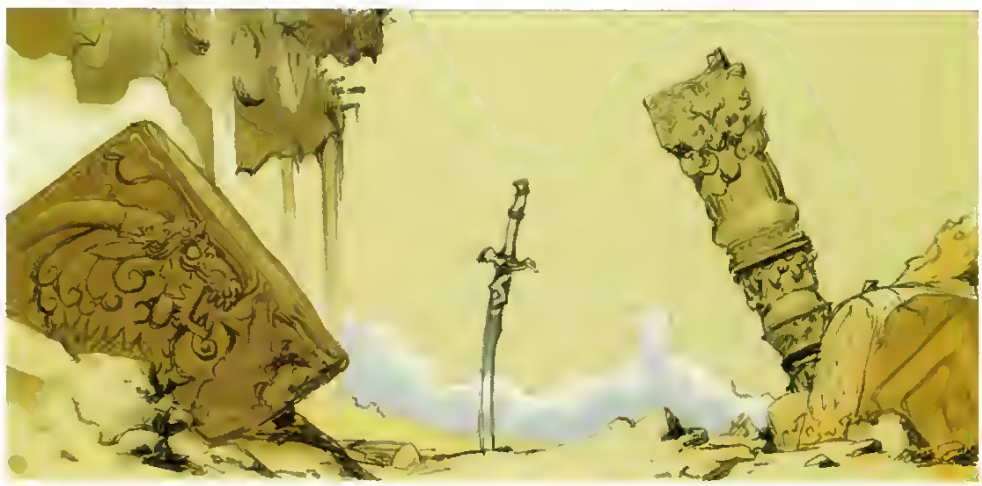
ティオラ／大魔導師

魔王イフター（1次形態）／「鬼獄の島」ボス

魔術師クロモア／「鬼獄の島」ボス

「最終崩壊か。　最後の一人の始末の手間が省ける。どうした、魔剣よ？　何を育えている？」

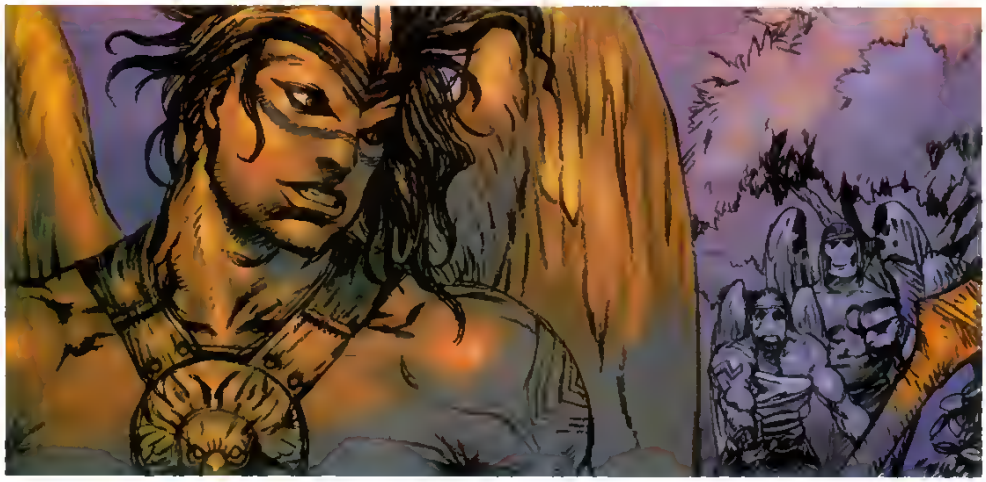
「貴様と私は今や一心同体。貴様の主は私が最後。行くぞ。闇は明の光の中に消えゆくが宿命」



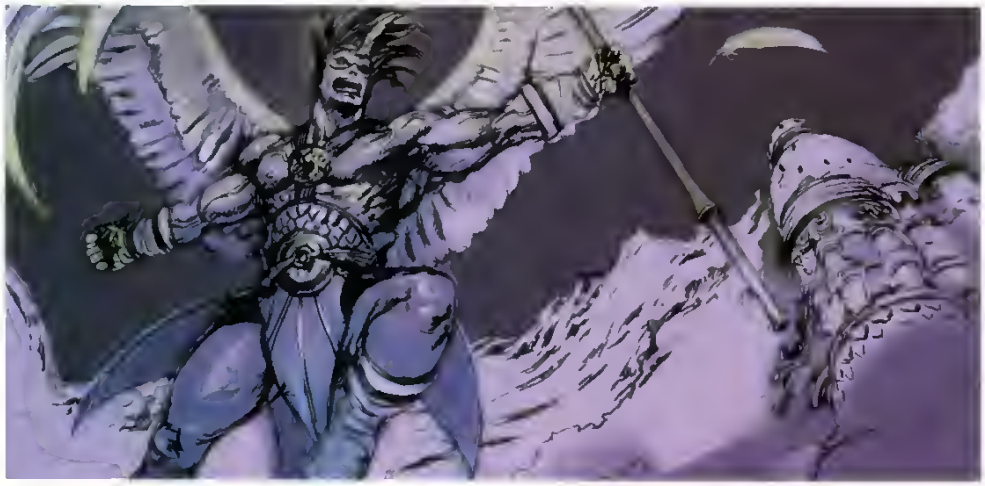
崩壊し尽くした墓所の一隅に、今朽ち果てんとする魔剣。それは、魔族達の墓標のようであった。

［カシュオン／エンディング周イラスト］

墓所での戦いから、40日後。破壊された森の都には復興の
兆しはおろか、人の気配さえない。都に背を向け、あてのない旅に出ようとする彼の背にその時、いくつもの懐かしい声が叩く。



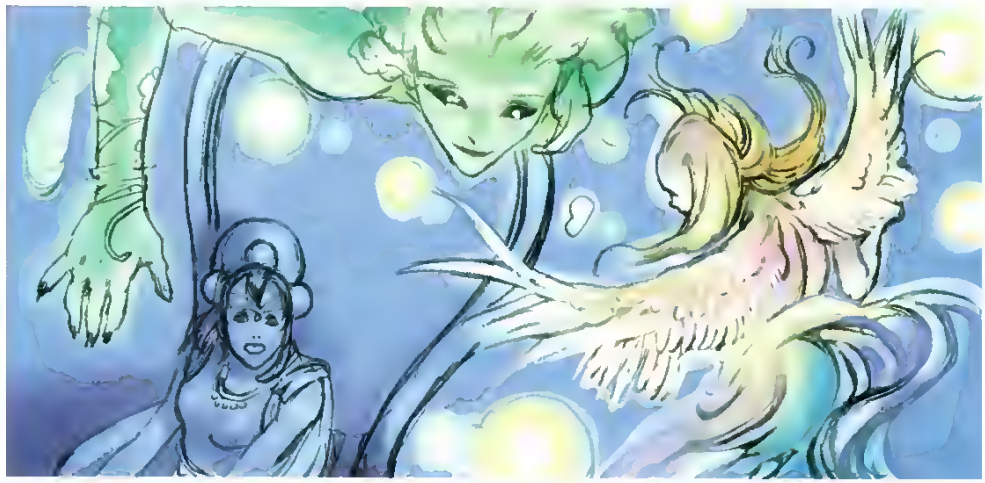
「カシュオン様！」「カシュオン様がお戻りになられたぞっ！」



戦いは今終わり、生き残った民たちは続々と再び都へ
帰還を、果たしつつあった。都の復興という皆との同じ思いを胸に息吹き出すその顔は、新しい若き族長の、それであった。

［ティオラ／エンディング用イラスト］

冥王の墓所での戦いから、20日後。ティオラは、失わせた命と救えなかった命を思い、物思いに沈む日々を送っていた。



そんなある日、ティオラの耳にかすかに聞こえるもの声が届く
「□☆▽※○□」。ふと振り返ると、そこには自分のことを案じて集まってくれた多くの精霊たちの姿があった。

その想いにふれ、ティオラの顔にようやく温かな
優しい微笑が浮かぶ。今は亡い命のためより、今ある多くの命のことを思って生きていこうと決意するのだった。

衣装設定用イラスト

寺田貴治 COMMENT

電話のベルが鳴り、受話器を取り耳にあてて、
流れてきた声が、礼儀正しい調子で
低音のセクシーボイスだったら
それは彩京の山田さんだ。
ときにその内容は、
やんわりと締め切りの遅れをたしなめるモノであったり
原稿はいつになったら届きますか?という用件だったり
進行状況はいかがですか?といった感じなのだが、ああ。
いつもいつもご迷惑をおかけしております。

彩京 PSIKYO
AMUSEMENT WORKS
いざ、剣と魔法の世界へ。
SOL DIVIDE
ソルディバイド™
彩京 ファンタジーシューティングゲーム

パンフレット

STRIKERS 1945™

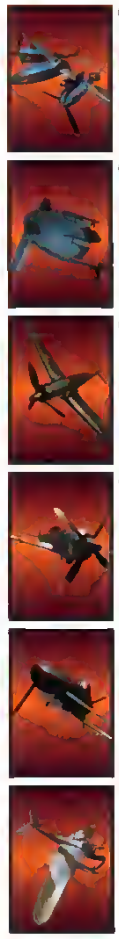
©1995 1997 PSIKYO

All the country Shooter-fans had long-awaited!

パンフレット用メインイラスト

95年に発売され、全国的に大ヒットしたシューティングゲーム。第２次大戦後の世界で暗躍する謎の敵組織を相手に、大戦中のエースパイロットが立ち向かうという世界観のゲームで、自機としてゼロ戦やライトニングといったお馴染みの戦闘機が選択できるため、誰でも違和感なくゲーム世界に入っていけた。
ゲーム内容のほうは、彩京特有のランダム面構成（１～４面の面順番がランダム）により、プレイするたびに新鮮なゲームであるが、難度のほうはかなりハードで、いわゆる超高速弾の突然死が多発するという、シビアな側面も持ち合わせていた。そして、このゲームの続編として、97年に発売されたのが、ストライカーズ1945 IIである。基本的には前作と同様のシステムだが、「溜め撃ちゲージシステム」「援護機ボム」の新要素も登場し、一層ゲームに深みが加わったこの作品も、前作の名に恥じぬヒットぶりで、現在大好評稼働中である。

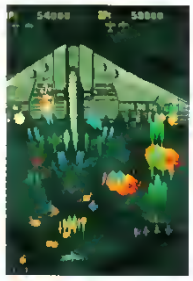
パンフレット用メインイラスト

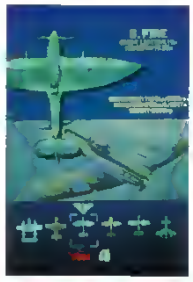


The quickening of new history.

STRIKERS 1945 II™

彩京スタッフイラスト
①P-38 ライトニング
②F-5U フライングパンケーキ
③フォッケウルフ Ta152
④キ84 疾風
⑤震電 J7W
⑥DA98 モスキート



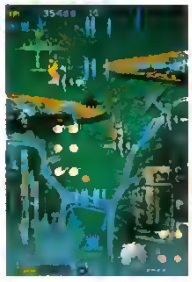


STRIKERS1945 パンフレット

高橋龍2 COMMENT

彩京とは同じシリーズで飛行機のイラストを二度使っていただいた。びっくりするほど珍奇な機体を採用するので資料が出づらく、後で良質な写真を発見して後悔した思い出もある。機体に国籍マークが無いのも何か違和感が有り、デカールを貼り忘れたプラモデルのようで、描いていて何か不思議な感じがするものだった。飛行機専門の絵描きさんがいるのに私に依頼が回ってきたのも不可解です。

STRIKERS1945 II パンフレット



「TSUKASA BULLET 1997」用イラスト

戦国エース

The heart that feels like a blade.

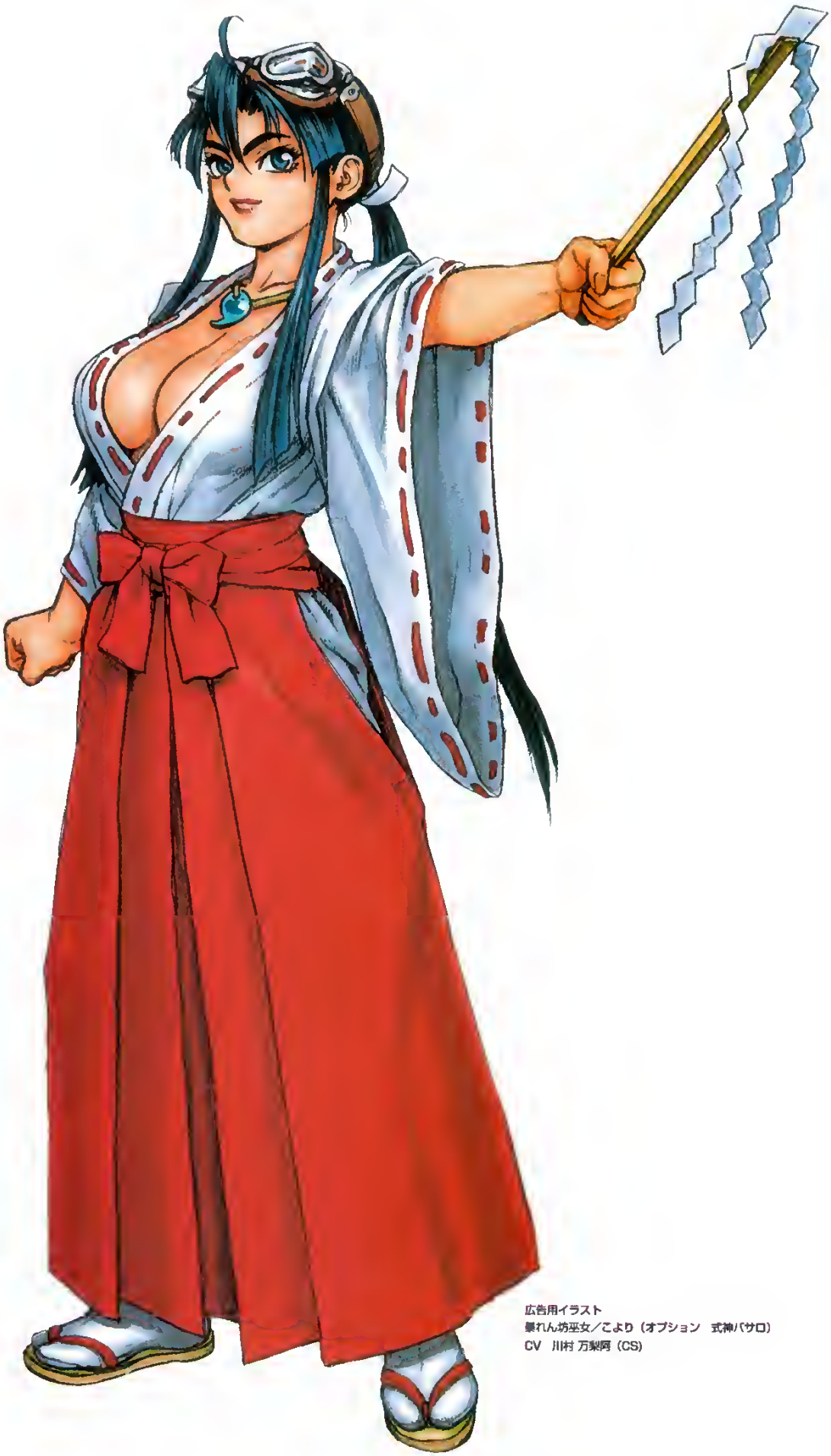
SENGOKU ACE EPISODE II

TM ©1996 PSIKYO

ヒット作「戦国エース」の続編として、96年に発売されたのが、この戦国ブレードである。前作が縦スロールだったのに対して、こちらは横スクロールのシューティングゲームとして制作されたが、前作のイメージを崩

パンフレット用メインイラスト

すことなく横画面へとアレンジされている。
選択可能キャラクターも、新キャラクターの翔丸・ハガネ・ユーニスに加えて、天外・こより・アインの旧キャラクターが登場したり、前作のライバルキャラである火燕が登場したりと、前作ファンには嬉しい設定である。
ゲームは全8面構成だが、そのうち7・8面は6面クリア時にルートを選択するシステムで、選択したルートによって難配列が変わるのはもちろん、クリア時のエンディングも変化するため、2つのエンディングを見るためには両方のルート攻略が必要だった。
また、2周目の難難度も健在で、特に2周目の6面はマニア泣かせのボム消費面として悪名が高いステージでもあった。



広告用イラスト
暴れん坊巫女／こより（オプション　式神バサロ）
CV　川村 万梨阿（CS）

ゲーメストムックVol.47
「スイートメモリー」用イラスト

by TSUKASA

帰ってきたターボ坊主／天外（オプション　怪鳥善次郎）
CV　飯塚 昭三(CS)

復讐の剣術士／翔丸（オプション　菱花鏡）
CV　子安 武人（CS）

反逆のからくり武者／ハガネ（オプション　機銃槍）CV　大塚 芳忠（CS）

金髪の少女忍者／ユーニス（オプション　忍猿ソクラテス）
CV　笠原 弘子（CS）

ゲーメストムックVol 47
「スイートメモリー」用イラスト

「COMICガム」用イラスト

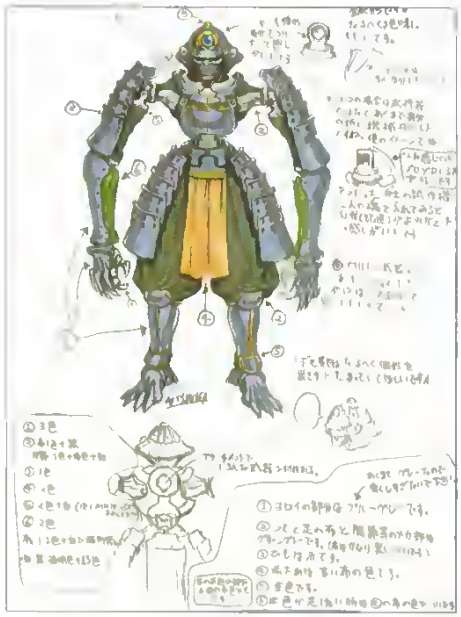
風雲はだか侍／アイン（オプション　雷電丸）
CV　若本 規夫（CS）

旋風の狂戦士／惨眼
（サンガン）

不動の巨大漢／鉄斬（テツザン）

血風の魔刺士／炎鬼
（エンキ）

東方将軍／御講 厳照
（ミカミ ゲンショウ）



デザイン ラフスケッチ

「月刊コミックゲーメスト」96年4月号ピンナップ用イラスト

紅蓮の龍姫／火煉（カエン）

サターン版 パッケージ用イラスト

サターン版描き下ろしイラスト／天外

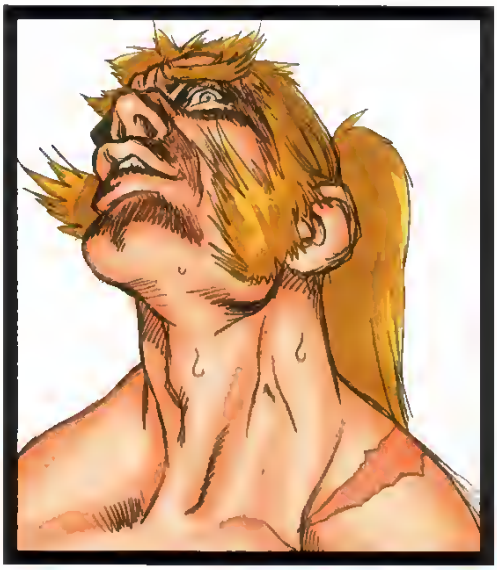
サターン版描き下ろしイラスト／こより

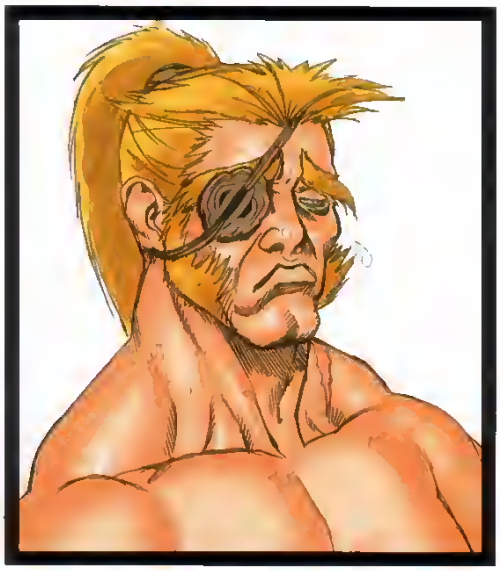
サターン版描き下ろしイラスト／ハガネ

サターン版描き下ろしイラスト／羽丸

サターン版描き下ろしイラスト／ユーニス

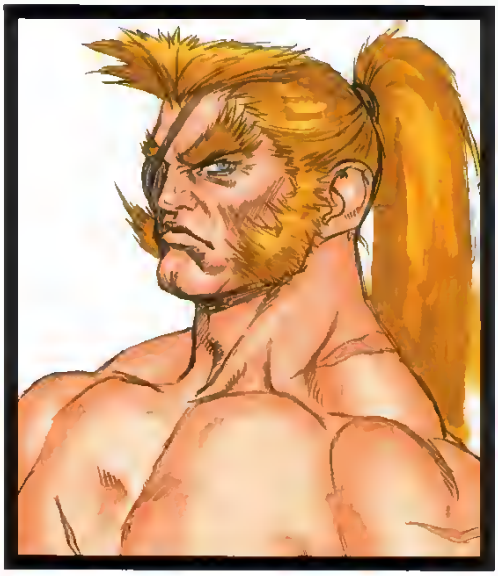
サターン版オリジナルキャラクター／マリオン

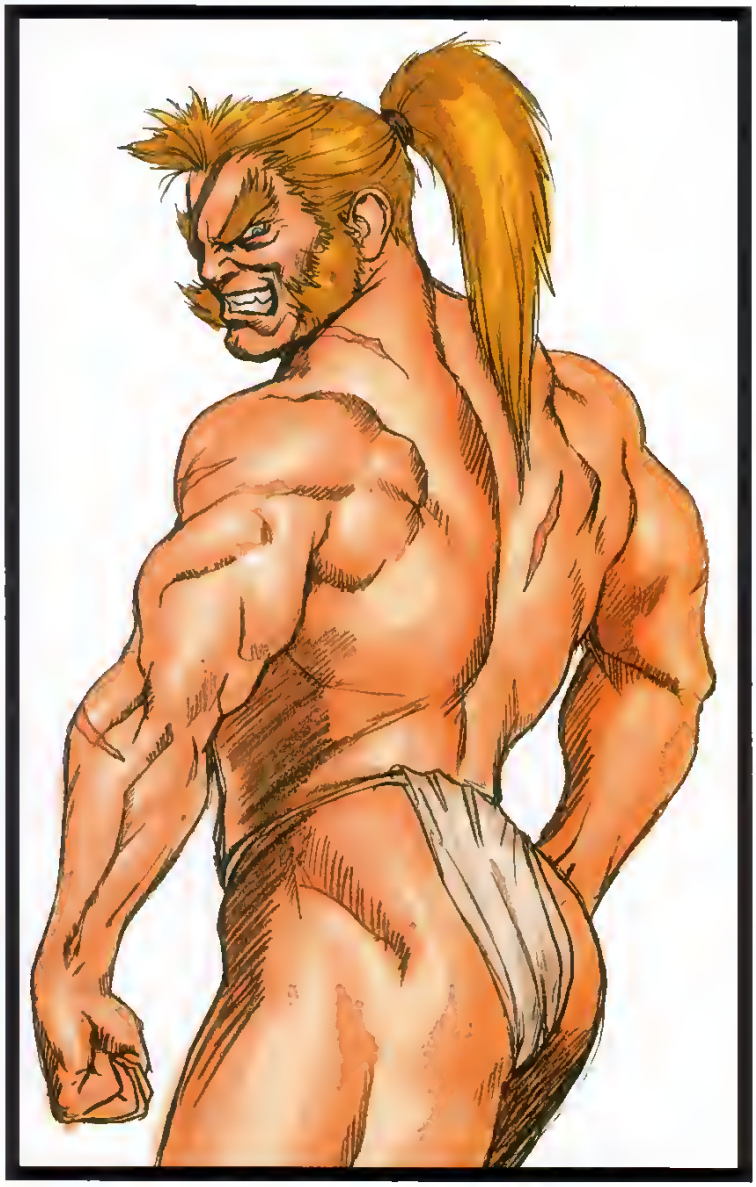




戦国エース

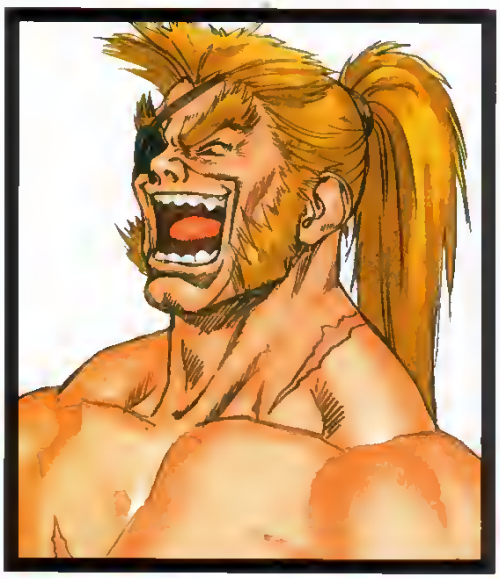
SENGOKU ACE EPISODE II ™





戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™

禁

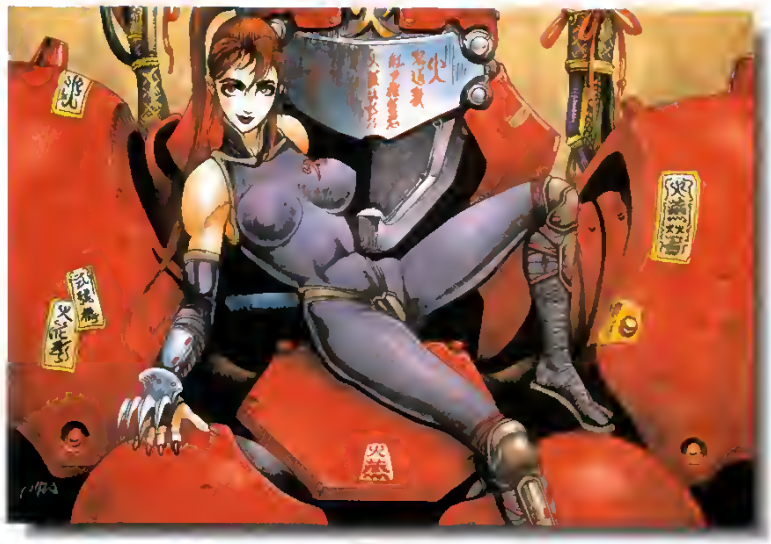


戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™
サターン版／戦国瓦版「ときめきアイン占い」イラスト

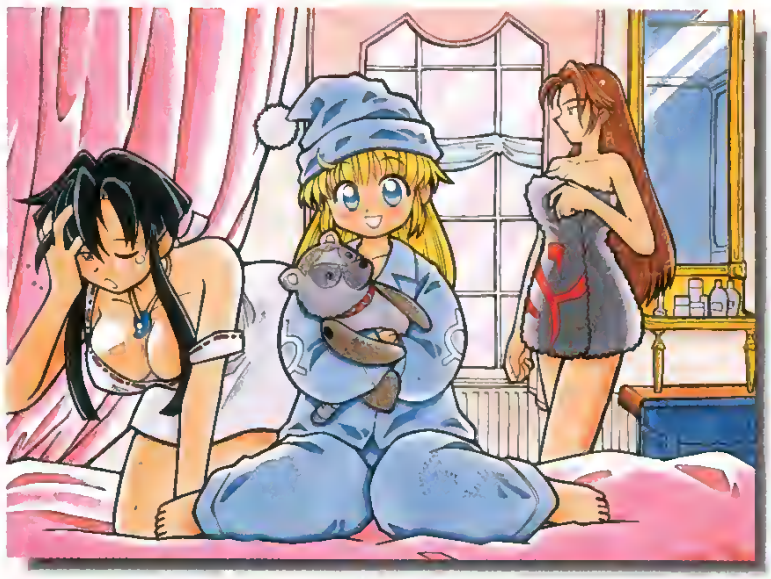
中村 博文

寺田 克也

菅野 博士



韮沢 靖



近藤 るるる

サターン版／戦国瓦版「ゲストイラスト コレクション」

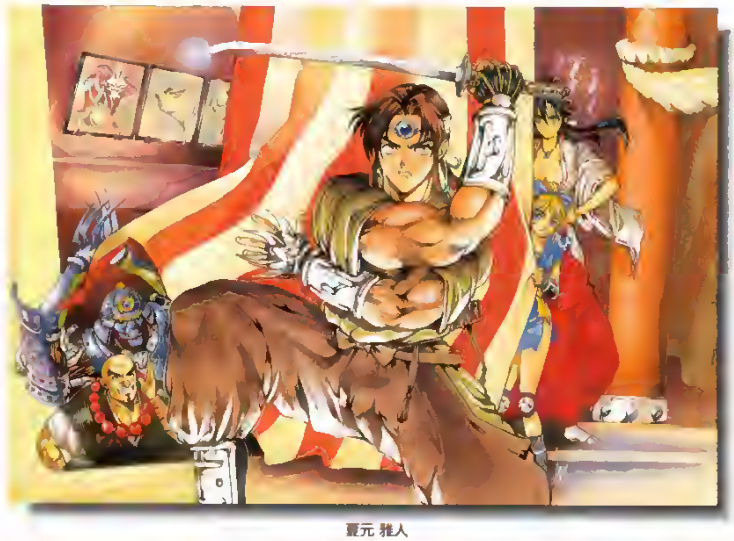
村田 道晴

斎澤 龍一郎

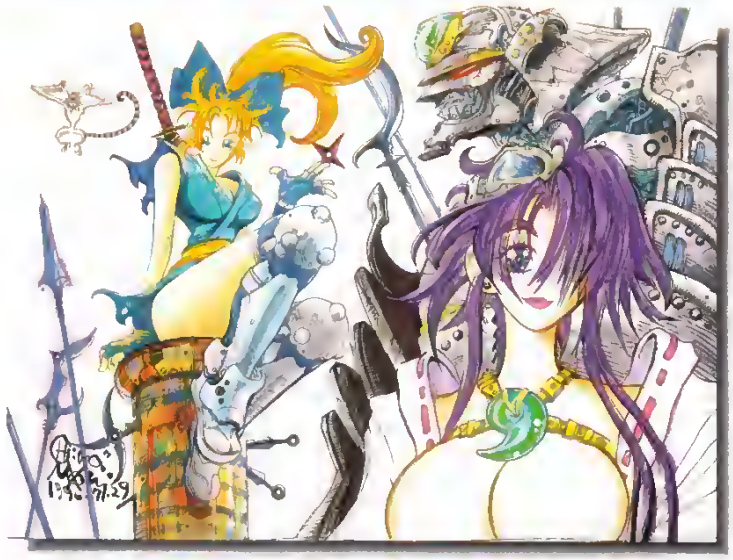
桜 玉吉

桜 玉吉

ナーク ツインズ



夏元 雅人



ヒロモト 森一

山下 いくと

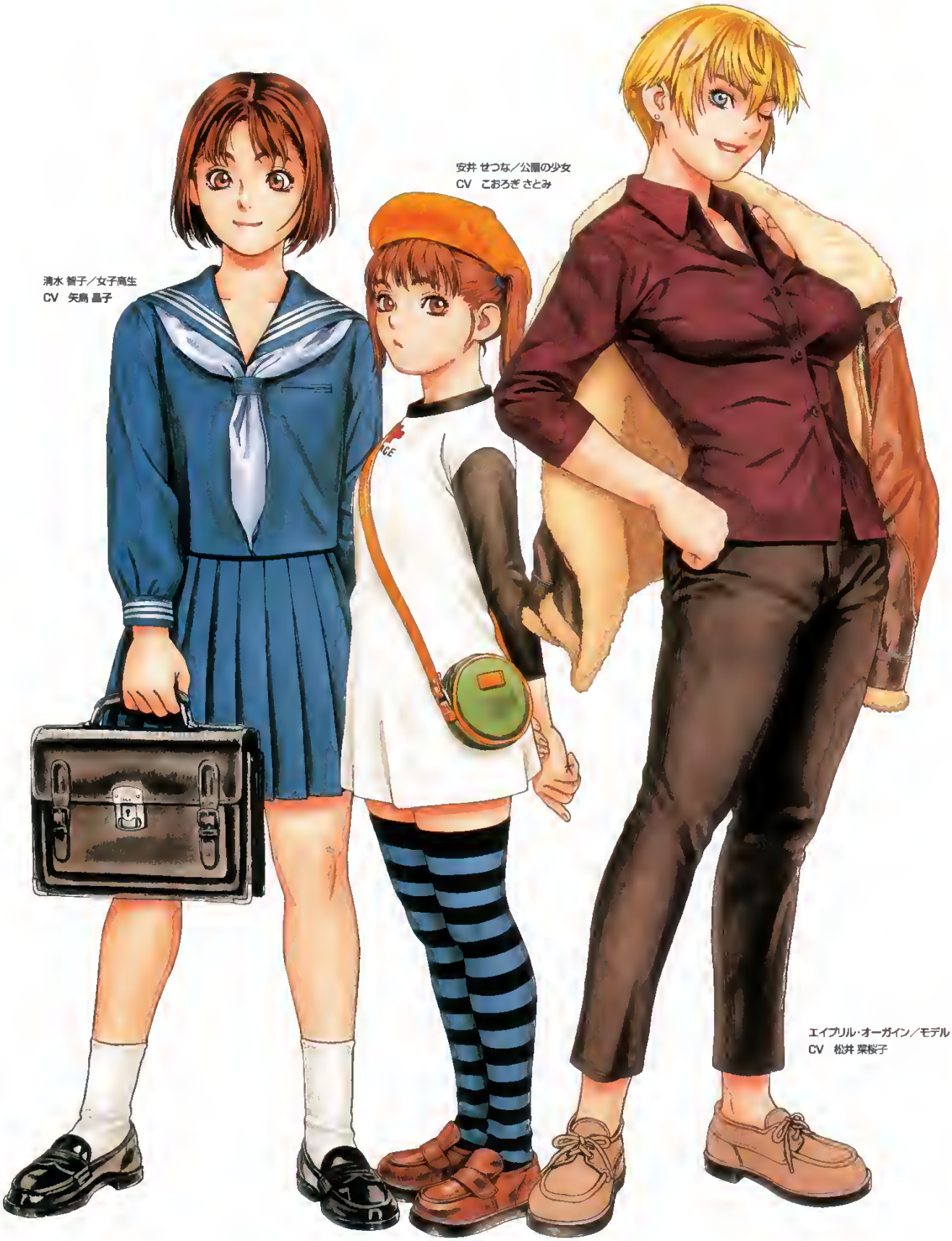
パンフレット

※画面写真は、アーケードのものです。

これまでの、彩京＝シューティングというメーカーイメージを払拭するかのごとく、突如発売された対戦麻雀ゲーム。

最大のウリは、同社「戦国ブレード」のキャラクターデザインをつとめた、司淳氏の描くイラスト。脱衣麻雀は絵が命と言っても過言ではないので、氏の描く美麗イラストは、プレイヤーのモチベーション（？）を強引に高めてくれる。その上、勝利のあかつきには、ボタン連打によるHなお仕置きも選択できるという、世間の男性諸君のニーズに応えた仕上がりになっている。

また、意外に気がつきにくいが、麻雀自体の難度の低さもポイントである。これまでの脱衣麻雀と言えば、コイン投入後、問答無用の天和やインチキ臭い手の速さで、泣く泣く席を立つことも珍しくなかったが、ホットギミックでは、絶妙の難易度調整により、ある程度麻雀の駆け引きの妙を味わわせてくれる点が嬉しい。



清水 誉子／女子高生
CV　矢島 晶子

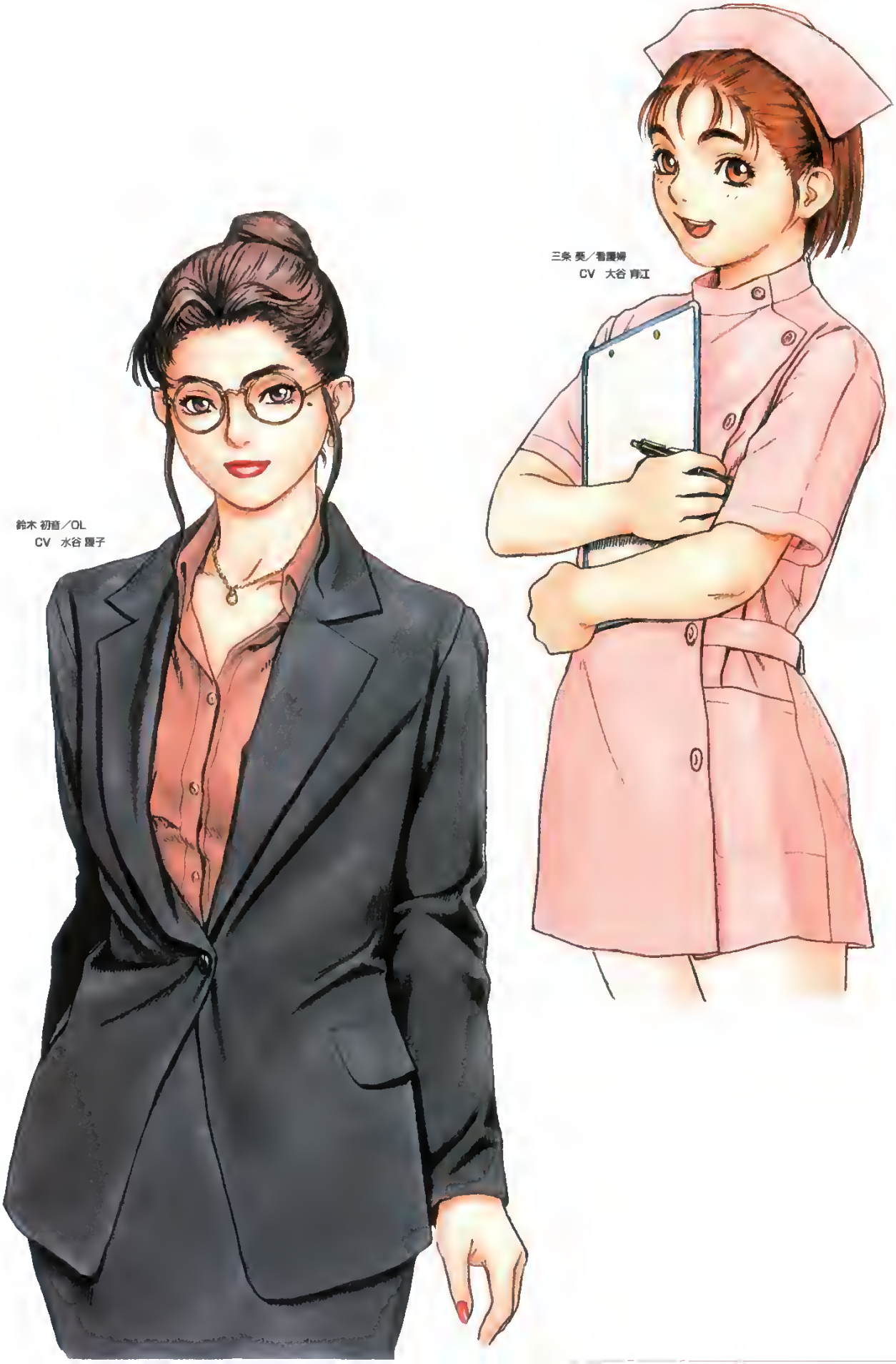
安井 せつな／公園の少女
CV　こおろぎ さとみ

エイプリル・オーガイン／モデル
CV　松井 菜桜子

おしおき用イラスト

おしおき用イラスト

おしおき用イラスト


三条 美／看護婦
CV 大谷 育江
鈴木 初音／OL
CV 水谷 優子

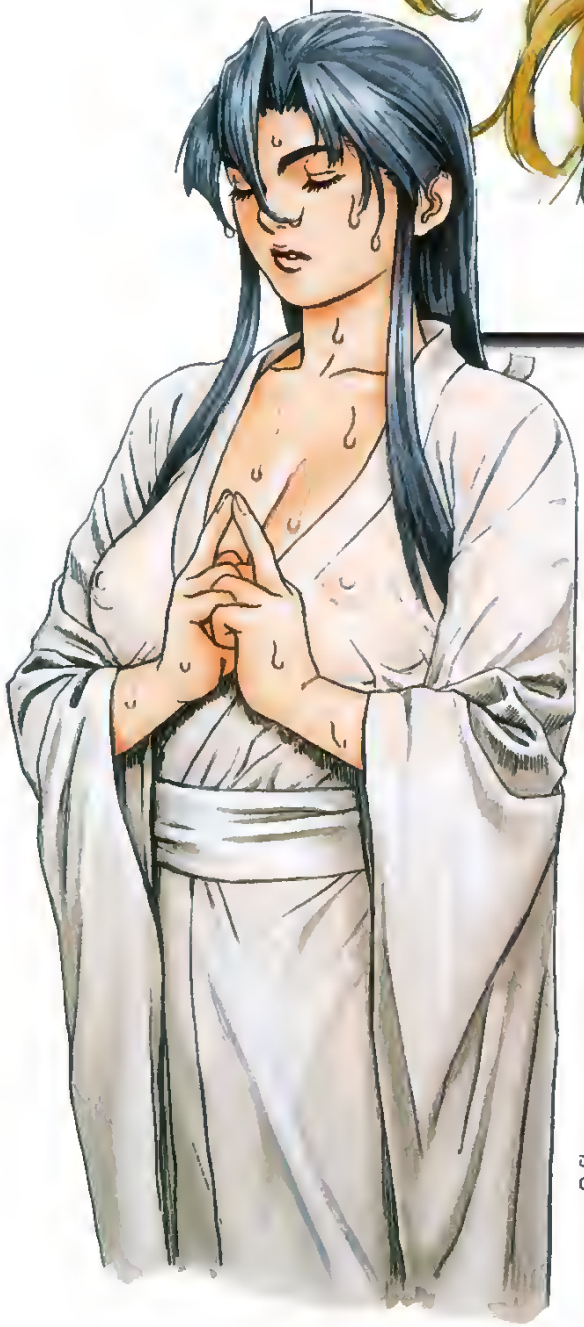
ツヴァイス／謎の秘密結社幹部 CV　水谷 優子

大仁 祐子／婦人警官 CV　佐々木 望摘

雀犬／お助けキャラクター

ベフェルド／謎の秘密結社総帥 CV くじら

平成はだか侍／カイン　イラスト／寺田 克也
CV　若本 規夫

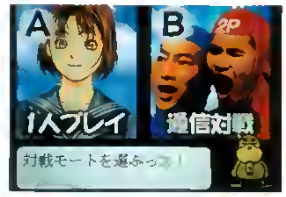


こよみ／巫女 おしおき用イラスト
CV　高田 由美

魔法少女／ミリオン　イラスト／中村 博文
CV　大谷 育江

対戦
ホットギミック
TM
彩京初の麻雀ゲーム新登場!!
1基板で2筐体の通信対戦が可能
シングル
稼働OK!!
A
B
1人プレイ
彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO

パンフレット



司淳 COMMENT

チワース、司淳っス。コメント載っけるから
テキトーに書いてくれって事なんで。

え〜っと、彩京での最初のお仕事は「戦国ブレード」やったね。
ウ〜ンちょっとつらかったかな?特に絵描ってところね。
絶対「戦国エース」の中村さんのファンに
叩かれるの分かってたもんね。
ほんでオイラも前作って足枷が付いてるから
おもしろさ半減って感じやったし　。
でもアーケードってエサに食いついちゃったのよ（笑）。
結局オイラワールドは火葬と炎鬼くらいかな?それでも
サターン版のエンディング原画全部描いて、オープニングデモの
コンテとかやってみたかったっス。

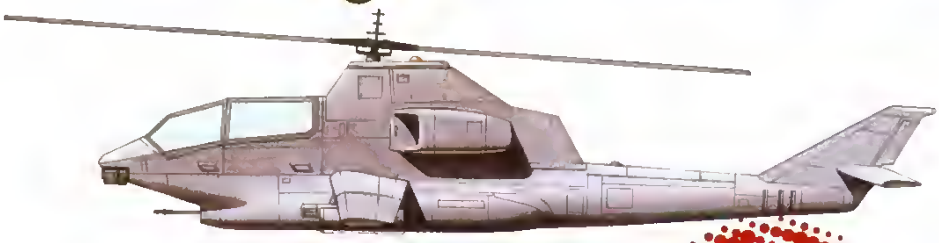
それから「ホットギミック」ね。オイラの周りでは褒めてくれる
声が多くてすごくウレシイんやけど…。
あーっ！もうっ毎日毎日、肉、肉、肉っ！
あんな死にそうな思いはコリゴリやっ！
って感じっ。おしまいっ　‥ふう、スッキリ。

とまぁ、ゲームのお仕事は
毎回素晴らしい想い出が出来るわけやね（笑）。

パンフレット用メインイラスト

2017年、組織的になり凶悪化したテロリストによって、世界の秩序は
大きく乱れていた。核をも手中に収め、増大するテロリストを戦滅するべく、
特殊部隊ＺＥＲＯが結成された。
ゼロガンナーは、このように近未来を舞台にしたシューティングゲームである。
このゲームは彩京初の試みとして、基盤にモデル２を使用した
３Ｄシューティングになっており、３Ｄ特有の浮遊感覚が気持ちいい。
ゲームシステム上の新要素としては、ロックオンによる連続撃ち込みが面白い。自機ヘリの射撃線上に存在する敵に
ロックオンマーカーが点灯し、ゲージがある限り自動的に敵を狙ってくれるというもので、
その間正面に対しては無防備になってしまうが、選択的に敵を破壊する戦略が要求され、攻略パターンに
深みを与えるシステムになっている。
ゲーム難易度もコースによる選択が可能で、
初心者からマニアまで、どのレベルの人も楽しめるゲームである。

アパッチ改 AH-64AX



コブラ改 AH-1SX

ZERO GUNNER

ゼロガンナー

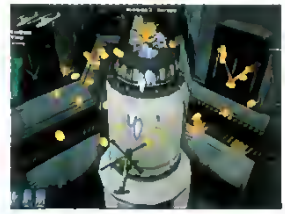
TM
©1997 PSIKYO

2016 A.D. The world's under martial law.

ガンシップ NAKAJIMA

彩京 PSiKYO
AMUSEMENT WORKS
彩京初の3Dシューティングゲーム新登場!!
ZERO GUNNER
ゼロガンナー
TM
西暦2016年、全世界で第一級戒厳令。

パンフレット



山崎 正夫 COMMENT

「時代は移り、世代は変わる」とはいえ、昨今、リアルイラストレーションが
めっきり減少傾向にあるのは寂しい限りである。
しかしそれは我々リアル派にとって、
かつてなく厳しく淘汰されるご時世になってきたということだ。
私だけ仲間外れにされないよう、
いっそうがんばらなければならない。

Chance, hazard, and adventure.

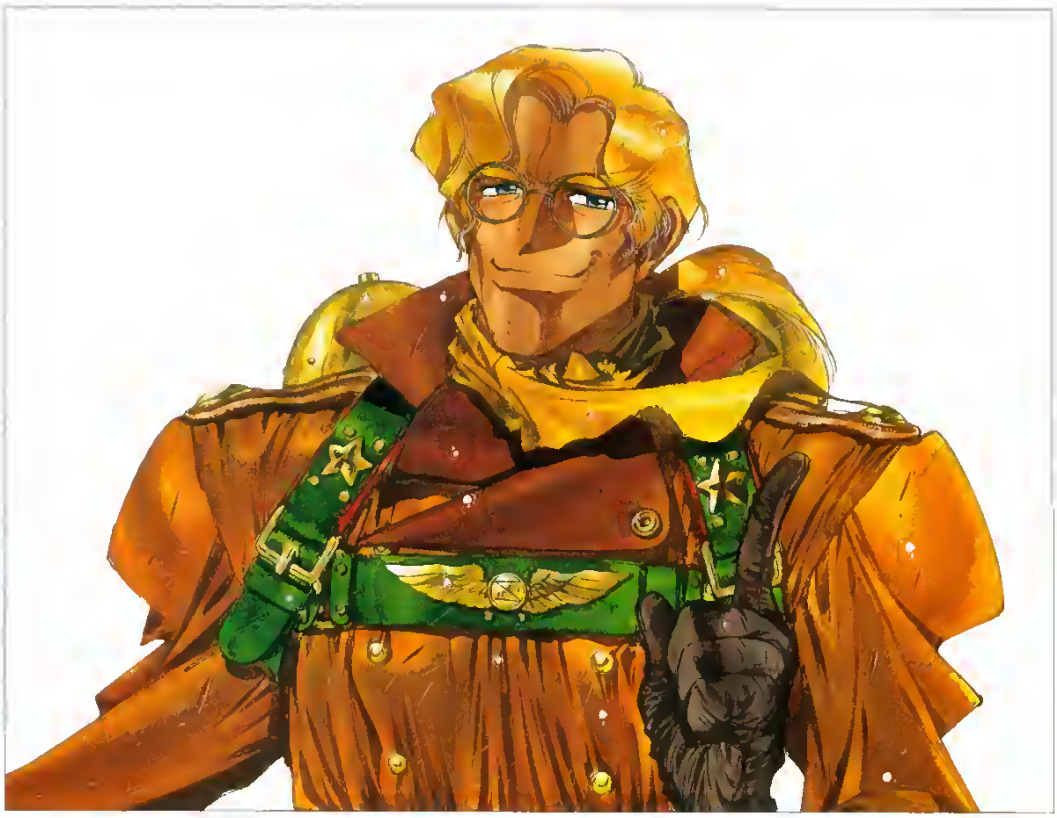
TM
©1994 PSIKYO

戦国エースに続く
彩京シューティングの第２弾として
発売された、94年作品。前作が時代劇風世界観
だったのに対し、ファンタジックな冒険活劇をベースに
している。プレイヤーは、冒険科学者のアッシュ・魔法使いの
マリオン・ロボット軍人のバルナス・女騎士のヤンニャン・
宮大工の鉄の５人から１人を選択し、４つ集めればすべての
願いが叶うというアトラーの魔鏡を集めるために戦うという
ストーリーで、道中、同じく魔鏡を集める親鏡「トランプ」３人組の
妨害も入りつつ進行していく。
ゲームのほうは、比較的易しかった前作の戦国エースよりも
難しくなっており、特に２周目の通称「列車面」は全国の
シューターを長い間悩ませた。この難難度の２周目も好評で、
この後の彩京シューティングの２周目は、伝統として
かなりの難度になっている。
ガンバードは家庭用にも移植されているので、
こちらで遊んでみるのもいいだろう。

小さな大魔法使い／マリオン
CV　田中 千晴（AC/CS）

中華な女導士／ヤンニャン CV 松井 菜桜子 (CS)

空飛ぶロボット軍人／バルナス　CV　たてかべ和也 (CS)



大空の冒険科学者／アッシュ　CV　置鮎 龍太郎（CS）

愛と根性の宮大工／鉄　CV　麗郎 朔乃助（AC/CS）

※デフォルメキャラ5点は彩京スタッフによるものです。

ゲーメスト付録カレンダー用イラスト

「ガンバード」三井 秀樹
ワニブックス刊
本体定価　854円（税別）

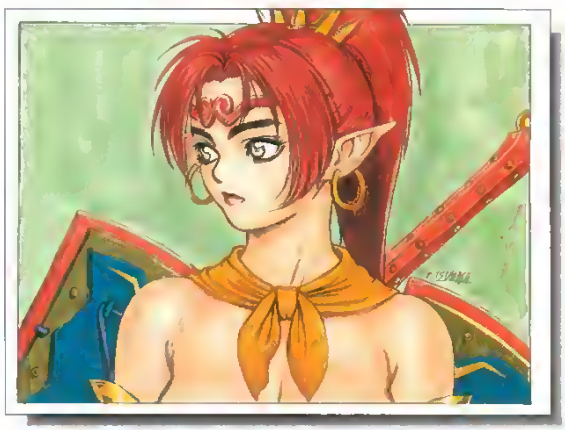
ガンバード・小説／カバーイラスト

サターン版パッケージ用イラスト

吉野 博士

桜 玉吉

司 淳



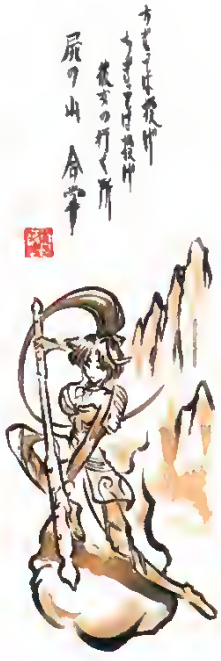
司 淳

夏元 雅人

寺田 克也

単行本／カバーイラスト・表

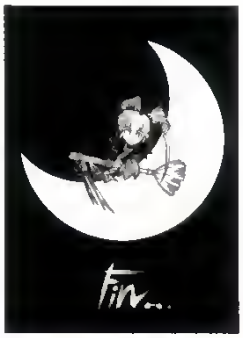
単行本／カバーイラスト・裏



単行本／カバーイラスト・折り返し

単行本／本文・1頁

単行本／表紙イラスト

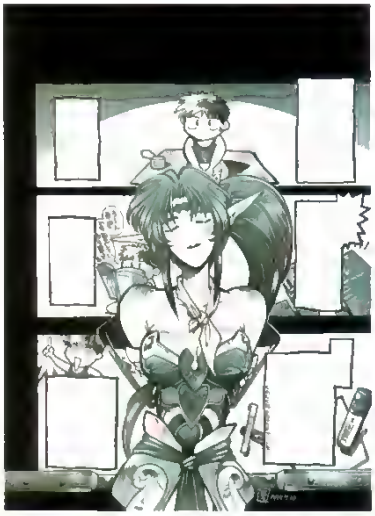


単行本／本文・2頁

「ガンバード」夏元 雅人・小社刊／本体定価　757円（税別）

「月刊コミックゲーメスト」
95年8月号サイン会　コミック 告知

単行本／本文イラスト



「月刊コミックゲーメスト」
95年8月号サイン会　コミック 告知

単行本／本文イメージイラスト

単行本／本文カット

No one will undertake your

93年作品。戦国風の背景＋ＳＦ調のメカという独特の世界観と、中村博文氏のキャラクターがよくマッチしており、現在の彩京シューティングの原型になったシューティングゲームである。また、当時のシューティングゲームのほとんどが「冗長な演出と長時間のボス戦」とによってプレイヤーに飽きられ始めていたのに対して、短時間に凝縮されたゲーム性が新鮮であった。

そしてこのゲームが、短いプレイ時間でも満足できた最大の理由は、独特のボス攻略法である。自機が敵ボスに接触してもミスにならない性質を利用して、ボスに重なってショットを連射＆超高速破壊という、今までの常識を覆すような攻略は、非常に爽快感があり、プレイ時間の短さを完全に補ってなお余りあるものであった。

プレイヤーの選択可能キャラは、全部で６種類。どのキャラを選んでも攻略方法に差があり、飽きのこない秀逸なゲームである。

パンフレット用メインイラスト

暴れん坊巫女こより／決定稿
CV 江森 浩子

※ゴッドワフーン

準備稿

ターボ坊主 天外 CV 郷里 大輔

※怪鳥信次郎

閃光のアイン／決定稿
CV　江川 央生

※震電J-9

準備稿

からくり屋 源内 CV　郷里 大輔

※エレキテル壱号

※印は彩京スタッフによるイラストです。

準備稿

超天才犬 犬王丸／決定稿 CV　江森 浩子

※ブルーファング

疾風のジェーン CV　江森 浩子

※忍者グライダー飛影

※印は彩京スタッフによるイラストです。

ガンバード パンフレット

戦国エース パンフレット

中村 博文 COMMENT

ああ、時が戻せるものならば、もっぺん、僕の描いた、全部のイラストを描き直したい…。ジェーンのコスチュームはあやふやだし、こよりの表情はまのびしててヘン。
アインの顔、デッサン狂～とるな。天外だって、もっとゴツくカッコよくゴーカイに描けなんだんか。
僕。ああ、鉄の筋肉、ウソ八百…。マリオンは描く度に顔がお人形さん化していくし。あ、ヤンニャンもか。
トランプの連中は、もっとラフ顔りするべきやった。ルージュ様だって、もっと妖艶にやね…ああああ。
ぐだぐだぐだぐだ。これが仮にもプロのセリフか中村博文。彩京のみなみなさま、ほんまにゴメンなさい。

次頁より、中村 博文氏インタビュー完全掲載。

I N T E R V I E W

戦国エース・ガンバードと、2タイトルのキャラクターデザインを手掛けてこられた中村博文先生自身の、本音と素顔に迫ってみたぞ。

INTERVIEW参加者　山田啓史／彩京・就活部広報宣伝室主任（イラストレーターとの交渉を担当する広報兼開発スタッフ）　ゲーメスト・ライター／善之字元帥（彩京メインライターと言っても過言ではない。シューター野郎）

PROFILE

昭和34年1月12日香川県生まれ　角川書店でのゲーム雑誌、「蓬莱学園」、パソコンゲーム「メルクリウスプリティ」メディアワークス「電撃大王」等広く活躍中。

中村博文

INTERVIEW・文責／善之字元帥　PHOTO／中込浩一朗

I N T E R V I E W

戦国エース・ガンバードと、2タイトルのキャラクターデザインを手掛けてこられた中村博文先生自身の、本音と素顔に迫ってみたぞ。

INTERVIEW参加者　山田啓史／彩京・就活部広報宣伝室主任（イラストレーターとの交渉を担当する広報兼開発スタッフ）　ゲーメスト・ライター／善之字元帥（彩京メインライターと言っても過言ではない。シューター野郎）

PROFILE

昭和34年1月12日香川県生まれ　角川書店でのゲーム雑誌、「蓬莱学園」、パソコンゲーム「メルクリウスプリティ」メディアワークス「電撃大王」等広く活躍中。

中村博文

INTERVIEW・文責／善之字元帥　PHOTO／中込浩一朗

中村先生とイラスト

ゲーメスト　それではさっそくうかがいたいのですが、中村先生が絵を描きはじめたのは、いつごろだったのでしょうか？

中村　単に絵を描いていたという意味では、ほんとに物心ついたころには描きはじめていましたね。小学校のころには、文房具屋で16枚10円の藁半紙を買って、それに落描きをしていました。

ゲーメスト　当時、どんな絵を描いていましたか？例えば、アニメとか…。

中村　アニメでは、もーれつア太郎が好きで、当時はよく描いていましたね。あのへんのキャラは、今でも描けると思いますよ。その他では、怪獣モノも好きでしたね。ガメラなんかは全部映画館で観ましたよ。

ゲーメスト　イラストの仕事をするようになるまでを教えてください。

中村　まあ、なんせ落描きが好きだったし、おあつらえむきに地元にデザイン科のある高校があったし、まわりの人間も無責任に薦めるしで、運命に導かれるようにその高校（普通寺西高校）に入学して、以後落描き人生まっしぐらです。

ゲーメスト　高校では、漫研に入ったりとか？

中村　そうですね、友人の尻馬に乗って、漫研を作って活動していました。当時はヤマトが大流行した時代でしたが、今考えると、当時の僕の（絵の）レベルなんかは、とても見られたものじゃないですね。

ゲーメスト　中村先生にも、そういった時代があったんですね。

中村　それに比べると、最近の人はすごいですよ。ペンを握ればすぐにうまいものが描ける。僕の時代では考えられないですね。

ゲーメスト　では、プロとしてはじめてお金をもらった仕事というのは？

中村　高校を卒業して、デザイン会社に就職したんですが、そこでの仕事がプロとしての初仕事ですね。

ゲーメスト　具体的には？

中村　スナックのダイレクトメールとか、お店の看板のロゴデザインとかですね。どうも僕には、「おシャレなセンス」がなかったみたいでして、今考えるとダサいものばかりで恥ずかしいですよ。でも、ロゴデザインの仕事は今でも役に立っているのかなあ？

ゲーメスト　そういえば、戦国ブレードの毛筆調のタイトルロゴも、中村先生のデザインでしたね。

中村　本家の書道家から見れば、邪道もいいところですよ。何度も切り貼りして、とても原画なんてお見せできる代物じゃないですね。まあ、あくまでデザインですから…（笑）。

ゲーメスト　そのデザイン会社の後は？

中村　入社して半年すると、会社が潰れまして。その後、もとの会社の方が新しく会社を興したので、そこでひろってもらいました。でも、そこでは落描きばっかり描いてましたね。で、また辞めて、3つ目の会社ではスーパーのチラシとかを作っていました。

ゲーメスト　「大売り出し」とか？

中村　そうですね。でも、今考えるとスーパーのチラシなんかの派手な色遣いが、僕の極彩色の原点になったのかなあ？

ゲーメスト　その後どういったいきさつで、今のようなお仕事をするようになったんですか？

中村　3つ目の会社と取引のあった広告代理店の方が、タウン誌を出すことになって、そのタウン誌の中で、僕のコーナーをもらえることになったんです。ノリとしては、自分で作る自分の投稿コーナーみたいな感じでして。

ゲーメスト　当時としては、斬新なコンセプトですね。

中村　そんなに大したものじゃないですよ。自分で投稿するから絶対、没にならないというだけの話ですから。でも、そういった投稿の感覚は非常にいいですね。

ゲーメスト　それは？

中村　描いてから誌面に掲載されるまで、時間がかかるので、自分の絵を冷静に見られるんですよ。

ゲーメスト　そのタウン誌の連載は、いつまで続いたんですか？

中村　結局、4年くらい続けました。

今となっては、このタウン誌は入手不可能のようですが、中村先生もこういった時代を経て、現在のようなイラストのお仕事をするようになったようです。

イラストへのこだわり

ゲーメスト　中村先生の現在の絵柄が確立されたのは、いつごろだったんですか？

中村　なにぶんミーハーな性分でして、現在もあっちへコロコロ、こっちへコロコロ…（笑）。今も絵柄は固まっていないですよ。

ゲーメスト　とてもそうは見えないのですが。

中村　たとえば、（キャラの）鼻の形なんかも、まだどう描いたらいいのかわからなかったり、顔の長さも短くなったり、長くなったり…。しかも、変わっている最中は、自分では気付かないんですよ。

ゲーメスト　そういえば、戦国エースあたりは、まだ顔が長い時代でしたよね？

中村　そうなんです。でも、あのころは、最も顔が長い時代は終わりかけていたころでして、もっとひどい時代もありました。後で振り返ってみると、絶望的になることもよくありますね。

ゲーメスト　色彩についてはいかがでしょうか？中村先生と言えば、緑や赤といった原色の色遣いが印象的ですが。

中村　あれは僕の煩悩というか…。僕の場合、ああでもない、こうでもないとか言いながら、色を重ねていくんですよ。そうすると、ああいった極彩色になっていきます。

ゲーメスト　では、女性の肌の色は？

中村　まさしく煩悩のかたまりと言えるでしょうね（一同爆笑）。

ゲーメスト　実際に、どんな人物を描くのが好きでか？

中村　やっぱり、おねえちゃんですかねえ？でも、鍛えられた男性の筋肉というのも好きですよ。

ゲーメスト　描くのに苦労するのはどちらですか？

中村　実際には、女性は煩悩のおもむくままに描けるんですよ。でも、男性は資料なしではとても描けない。やっぱり、長年男の体をおろそかに見ていたのが響いているんですかねえ？

常に現状に満足しない姿勢こそが、あの美しい女性を描きだしている秘密なのでしょう。

「勢い」のある仕事

ゲーメスト　中村先生は、彩京さんの「戦国エース」「ガンバード」のキャラクターデザインをなさっていましたが、彩京さんからの注文で、特に難しかった点は何でしたか？

中村　なにぶん僕はぐうたらな性格でして、実際に依頼があったうち、はたしてどれだけ納品できているか…（笑）。とても怖くて考えられない。かなり余裕をもった締め切り設定をしてもらってるのに…。

ゲーメスト　そうなんですか？

山田　はい（苦笑）。

中村　僕は筆をとるまでが圧倒的に遅いですね。

ゲーメスト　実際に筆をとってからはどうでしょう？

中村　実際に筆をとってからは、普通の方と比べて、そう遅くはないと思います。やっぱり考えながら描いていると、どうしても描いているキャラに勢いがなくなってしまいますしね。

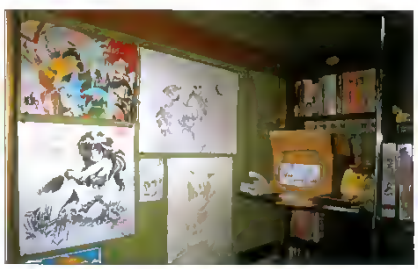
ゲーメスト　「勢い」を大切になさっていると？

中村　そうですね。でも、勢いや煩悩で描いていると、どうしてもデッサンが狂ってくるんです。それでデッサンを整え出すと、勢いがなくなってくる。両方を保つのは難しいですね。

ゲーメスト　なるほど。では、今までの彩京さんのお仕事の中で、一番気に入っているキャラは何ですか？

中村　（考えこんで）ヤンニャンですかねえ。あのキャラは、つい勢いで色々アクセサリーをつけすぎたんで、後になって泣いたのは自分でした。

ゲーメスト　山田さんとは、どのような打ち合わせをしながら、キャラができあがっていくのですか？



壁に貼られた様々な先生方のイラスト・色紙等々（欲しいな〜）。

山田　まず、大体のキャラクターイメージを中村さんにお話しします。それをもとにラフを起こしてもらって、後はＦＡＸでのやりとりですね。

ゲーメスト　具体的には、どんなキャラクターイメージからスタートするんですか？例えばヤンニャンとか？

山田　ヤンニャンは、その昔コンプティークという雑誌に中村さんが描かれた女関羽のイラストがイメージのもとになっています。

中村　あれは初期案と、かなり違うものになりましたね。途中経過がわかっていないと、とても同一キャラとは思えないですよ。

ゲーメスト　マリオンはどうでしょう？

山田　マリオンは、エプロンドレスが最初のイメージですね。

中村　「鏡の国のアリス」みたいな注文でしたよね。マリオンの場合は、最初のラフがほぼそのままだったと思います。変わったのは髪型くらいですかね。

山田　そうですね。

中村　でもマリオンは、さっきのヤンニャンとは逆で、シンプルな分だけ難しいですよ。今ではもう描けないかもしれない。

ゲーメスト　ファンが悲しみますね。

筆の勢いを大切にしているとのお言葉は、絵の世界に限らず、どんな仕事にもあてはまりそうです。

実はミーハーなんですよ

ゲーメスト　彩京さんでは、中村先生の他にも、何人かのイラストレーターさんにキャラクターデザインをお願いしていますが、中村先生から見て、好きなイラストレーターさんはいらっしゃいますか？

中村　みなさんとてもうまいですよ。特に挙げれば、寺田克也さんはすごくうまいと思いますね。

ゲーメスト　具体的にはどのあたりが？

中村　男女問わず、肉体を描くときのこだわりが、すごいと思いますね。

ゲーメスト　彩京さん以外ではどうでしょう？

中村　僕はミーハーなんで、ほんといろんな方が好きですね。結城信輝さん、梶島正樹さん、山下いくとさん、鷹田謙二さん…うぉーっキリがねーっ。とかも好きですよ。

ゲーメスト　好きな方の傾向はありますか？

中村　さっきもちょっと言ったんですけど、特に僕は「おシャレなセンス」がないんです。そもそも、一個人の趣味として、あまりセンスが先走ったイラストっつーのは好みじゃないです。

ゲーメスト　中村先生の考える「おシャレ」とは？

中村　僕は、あんまり街へは出ないんですけど、東京の街で言うと、原宿、自由が丘…えー、まー、そーゆートコロですか。

機

剣

巫

戦国ブレード開発時に準備稿として書かれた。これぞ、切り貼りを駆使して完成するという、自称「アヴァンギャルド書道」だ。

人とか車とか、そういった実際にあるものをリアルに描くことは、資料を横に置けば描けるんですが、そういったものしかリアルに描けないわけじゃないと思うんです。それより、実在のものよりもリアルな大嘘を描いてみたいという欲求があります（中村）。

ゲーメスト　では、今までのゲームのキャラで、これは「おシャレ」だ！と思ったものはありますか？

中村　ゲームになってくると、また話は別ですね。ゲームのキャラは、どうしても俗っぽいところが必要になってくると思うんで、コンセプトからして「おシャレ」を求めていないというか…。

ゲーメスト　それは、最近の格闘ゲームのキャラクターという意味ですか？

中村　そうですね。やっぱり格闘ゲームのキャラクターは、ある意味プレイヤーの分身ですから、赤い血が流れているとか、そういった親身な感覚が必要だからではないでしょうか。実際に、彼らは殴ったり蹴ったりするわけですし、あんまり「おシャレ」だと、逆にやる気が失せてしまうというか。

ゲーメスト　ハチマキを締めて、ぼろぼろの空手着を着ているというイメージのほうがしっくりきますか？

中村　僕にとってはそうです。

山田　ひと昔前のスタイルですね。

ゲーメスト　では実際に、中村先生が格闘ゲームの主人公のキャラクターデザインを依頼されたとしたら？

中村　そう聞かれると難しいですね。僕はステレオタイプの人間なんで、今のところありきたりの主人公しか思い浮かばないですよ。

ゲーメスト　意外ですね。

中村　実際にゲーメストを見ていると、驚きますよ。新しいゲームに、どんどん思いもよらないキャラクターが飛び出してきますから。ビジュアルショックがごんごんきますね。

これだけの実力を持ちながら、まだ自分に足りないところを見つけようとする、中村先生の勤勉さには、まったく頭が下がります。

「色気」とはいかなるもの？

ゲーメスト　中村先生が、普通に描かれているイラストと、ゲームのイラストとで、何か意識して変えていらっしゃる点はありますか？

中村　特に意識していることはないんですが、強いて言えば、肌の露出を抑えることですかね。やっぱり、多くの人目に触れるわけですし、若干気を使っています。

ゲーメスト　中村先生の持ち味でもある、色気がそがれてしまいますね。

中村　そーでもないですよ。何も裸体であることが、そのまま色気につながるわけではないと思うんです。服を着て、そこに立っているだけで色香が漂う…そう、匂いみたいなものを発散するというか、そういったものが目標ですかねえ。

ゲーメスト　では、人物画以外ではどういったものに興味がありますか？
中村　とりあえず、モンスターやメカといったものも好きなんで。僕の場合、こちら側の想像が生かせるようなものにも、やりがいを感じます。
ゲーメスト　それはどういった理由で？
中村　人とか車とか、そういった実際にあるものをリアルに描くことは、資料を横に置けば描けるんですが、そういったものしかリアルに描けないわけじゃないと思うんです。それより、実在のものよりもリアルな大嘘を描いてみたいという欲求があります。
ゲーメスト　では、そういったものも含めて、中村先生が得意とするジャンルは何ですか？
中村　ファンタジーですかね。実際いろんなものを描いてきましたが、学園ものとかは、やっぱり僕には描けない。
ゲーメスト　そうはおっしゃっても、「蓬莱学園」のイラストを手掛けてきましたよね？
中村　そうなんですけど、どうしても僕が描くと、妖しくなってしまうんです。
ゲーメスト　それはわかる気がします。
中村　僕が描く人物なんかは、まず女性からして人間じゃない。「妖（あやかし）」というか、「この世の者ならざる者」というか…。
ゲーメスト　さわやか系の女性が苦手とか？
中村　そうかもしれないですね（笑）。
ゲーメスト　色気を出すために、特に意識していることはありますか？
中村　女性を描く上では、あばら骨ですかね。あと、うなじからのほつれ毛。最近では、それに加えて人体の正中線を描くことにこだわっています。

中村先生のイラストからただよう色気は、どうやらこんなこだわりから出ているようです。

仕事上の苦労話

ゲーメスト　お仕事をしている上で、「これは困った」なんてことはありましたか？
中村　僕の場合、紙全体のサイズを考えずに描き出してしまうんです。
（と言って、ガンバードのバルナスが描かれた紙を取り出す）
中村　この絵の場合、全体のバランスを考えずに描き出すものですから、端までいって、紙のサイズが足りなくなってしまったんです。だから、無理矢理片手を曲げてポーズで帳尻を合わせてしまうという…。
ゲーメスト　それも勢いのたまものですかね？
中村　そうですね（苦笑）。
ゲーメスト　中村先生の場合、納得いくまで原稿は出さないというお話ですが、世に出して人に見せられる絵とは、どんなものでしょう？
中村　そんな大げさな話じゃないんですけど、要は、自分が満足できているかどうかですね。対外的にどうこうよりも、自分の納得感のほうが大切だと思います。
ゲーメスト　とのお言葉ですが、山田さんは、いかがでしょうか？
山田　以前、中村さんに家庭用ガンバードのイラストをお願いしたんですが、撮影のスケジュールもあって、制作中のイラストをお借りしたんですよ。その時点では未完成で、もう少し待って欲しいとのことだったんですが、我々の目から見たら、どこが未完成なんだかわからない。
中村　僕はイラストの最後に、ホワイトを散らすのが生き甲斐なんですよ。それを散らしていなかったんです。
ゲーメスト　職人肌なんですね。
山田　確かに中村さんは仕事の上がりが遅いんですが、要は原稿を依頼する側が、その上で中村さんの作品に価値を見出せるか、ということだと思うんです。
ゲーメスト　山田さんは、それでも中村先生に依頼する価値があると考えていらっしゃるわけですね？
山田　僕人的にはイエス、ですね。商業的なレベルでは、気が気じゃないですけれど。
ゲーメスト　といいますと？
山田　中村さんに原稿をお願いする際に、「先生宜しくお願いします」と書くんですよ。最初はＦＡＸの端のほうに。何回お願いしても、原稿が上がってこないので、だんだん字が大きくなって、最後にはＡ４いっぱいに、「先生宜しくお願いします」（笑）。
ゲーメスト　苦労なさっているんですね（笑）。

ゲーメスト　それでは最後に一言お願いします。
中村　山田さんには、仕事が遅れて申し訳ないとしか言いようがありません。
山田　では、次は大丈夫です、と？
中村　（詰まって）…いや…その頑張りますとしか…。
山田　次は京都に連れていってカンヅメにします（一同大爆笑）。
ゲーメスト　ファンの方にも一言お願いします。
中村　意外と自分の作品に関して、皆さんの反応が少ないので、感想を聞かせてほしいですね。

ゲーメスト　本日はありがとうございました。
中村・山田　ありがとうございました。

山田さんと中村先生のスケジュール調整の面で、「いい物を作り上げていこう！」ということが感じ取られました。またいつの日か、中村先生と彩京さんのタッグで作られるゲーム（イラスト）を見てみたいものです。

ヤンニャンとマリオンの、イメージラフスケッチのようだ。こういった過程を経て、キャラクターが完成していくのだ。

プレゼント！　トビラの似顔絵「矢印」版を1名に、個人誌「殿模苔」を3名に、「ミリオン」ラフ稿A～Cを各1名ずつに。添付されているハガキで応募して下さい。中村博文先生へ感想のお手紙もお待ちしています。

最強絵師 中村博文先生

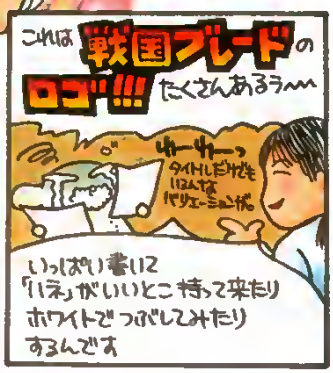
インタビュー レポート マンガ

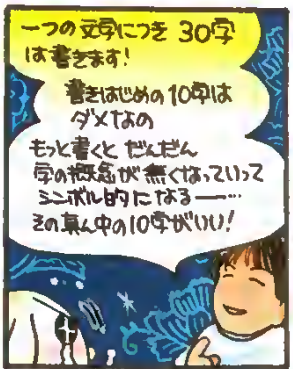
すんごくえぇス！

小林真文

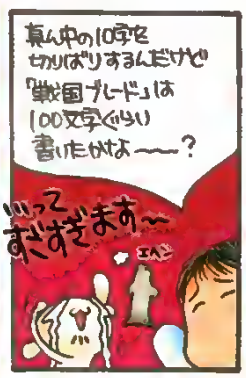
★彩条山田 晃宇(仮)さんの推薦で 小林真文先生によるインタビューコミックが実現したのでしかし山田さんってなぜ？ と… 担当 ○嶋

↑「ときめきアイン占り」第 戦隊のゴイスなチームの数々は ほとんどこの個方の作だ!!!





↑全然違いとらんはワシ…



小林真文プロフィール
こばやしまふみ(性別メス)大分ソフトの娘の為にゲームおたりのマンガを描く 関係を持たないステキなあなたは「ボン」や双葉社・学研・学習研究社のゲームコミックを読むべし 趣味の読書をするゾーはらぺこHP(マンガ)を読め!! ファンレター募集中

AFTERWORD

「彩京イラストレーションズ」、ご堪能頂けましたでしょうか?ページをめくるたび、それらのゲームをプレイされた懐かしい日々を思い起こして頂ければ、開発者としてこれに勝る喜びはありません。

さて、93年の「戦国エース」発売より、はや5年。彩京としても、そろそろ大ヒットゲームが欲しいところです。98年も対戦格闘ゲーム「堕落天使」に始まり、イラストレーターに小林源文さんを迎えた新作「スペースボンバー」、当社の人気ゲームの続編である「ガンバード2(仮称)」や「ホットギミック2(仮称)」の発売を予定しております。開発スタッフ一同、気合を入れて制作しておりますのでご期待ください。

最後になりましたが、本書への作品掲載についてご快諾頂きましたイラストレーターの菅野博士さん、香澤龍一郎さん、近藤るるるさん、桜玉吉さん、高荷義之さん、司淳さん、寺田克也さん、ナークツインズさん、中村博文さん、夏元雅人さん、韮沢靖さん、ヒロモト森一さん、村田蓮爾さん、もりおかしんいちさん、山崎正夫さん、山下いくとさん、レポートマンガをご担当頂きました小林真文さん、
編集にご尽力頂きました新声社の皆さん、そして、この本を手に入れて下さったすべての方々へ、深く御礼申し上げます。

(株)彩京　開発スタッフ一同
彩京 ホームページ　http://www psikyo. co jp/

ゲーメスト ムック Vol.113 彩京 イラストレーションズ 彩(Psi)
平成10年3月18日　第1版第1刷発行

発行人　加藤 博
編集人　高橋 己代子
編　集　MARU GA
ライター　善之字元帥
デザイン　宇地原 良之／(有)ユニコード
協　力　(株)彩京／design studio TOMAS／(株)アトラス／(株)ワニブックス
印刷所　図書印刷(株)
Printed in JAPAN
発行所　(株)新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
営業03-3293-9321　編集03-3219-4861
©1993 1994 1995 1996 1997 1998 PSIKYO　©SHINSEISHA 1998

定価はカバーに表示してあります。乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
無断複写（コピー）は、著作権法上での例外を除き禁じられています。

平成10年3月18日発行　第5巻第5号通巻113号　●発行人／加藤　博　●編集人／高橋己代子　●発行／株式会社　新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL03(3293)9321

9784881994160

1929476020000

ISBN4-88199-416-6 C9476 ¥2000E

定価：本体2000円 +税
雑誌63382-14 ©SHINSEISHA 1998

Includes

堕落人使 The fallen Angels もりおかしんいち
バトルクロード 寺田 克也
ソルディバイド 寺田 克也
STRIKERS1945 高荷 義之
STRIKERS1945 II 高荷 義之
戦国ブレード SENGOKU ACE EPISODE II 司 淳
対戦ホットギミック 司 淳
ゼロガンナー 山崎 正夫
ガンバード 中村 博文
戦国エース 中村 博文

9784881994160

1929476020000

ISBN4-88199-416-6 C9476 ¥2000E

定価：本体2，000円＋税
雑誌63382-14 ©SHINSEISHA1998

平成10年3月16日発行 第5巻第5号通巻113号 ●発行人／加藤 博 ●編集人／高橋己代子 ●発行／株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL03(3293)9321